スーパーファミコン®

SHVC-GB

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

NEW 3D GOLF SIMULATION

ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう



そうさ

操作マニュアル

T&E SOFT

ごあいさつ

　このたびは、株式会社ティーアンドイーソフトのスーパーファミコン専用ソフト NEW 3D GOLF SIMULATION「ペブルビーチの波濤」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱い方法、使用上の注意など、この「操作マニュアル」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
　なお、この「操作マニュアル」は、大切に保管してください。再発行はいたしませんので、あらかじめご承知ください。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ＊を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
（＊スクリーン投影方式のテレビ）

目　次

Dear Friends in Japan

It is with great pleasure that we introduce Pebble Beach no Hato, a faithful reproduction of the Pebble Beach Golf Links, to Japanese game and golf fans.
Pebble Beach Golf Links has been selected as the site of the 1992 U.S. Open Golf Tournament. This is the third time Pebble Beach has had the pleasure of hosting this prestigious tournament; previous tournament were held here in 1972 and in 1982 when the world's top players, Jack Nicklaus and Tom Watson, respectively, won the tournament. We are eager to see who the next winner will be.
Pebble Beach no Hato was created from detailed drawings and aerial photographs of the course design at Pebble Beach. We consider this product a very high quality reproduction of the golf course and are very happy to make it available to golf fans everywhere. We would like to express deep gratitude to T&E Soft, who has worked very hard to develop Pebble Beach no Hato and we sincerely hope that many people in Japan will enjoy this fine product.



Thomas A. Oliver

President
Pebble Beach Company
April 10, 1992

日本の皆様へ

日本のゲームファン、ゴルフファンの皆様に、私 共『ペブルビーチ・ゴルフリンクス』を忠実に再現した「ペブルビーチの波濤」を発売できることは、何よりの喜びとするところです。

私共『ペブルビーチ・ゴルフリンクス』は、1992年の全米オープンの開催地となりました。1972年、1982年の開催に続いて今度が3回目の開催です。過去2回は、ジャック・ニクラウス、トム・ワトソンという世界のビッグ・プロが優勝を飾っています。今回は誰が栄冠を受けるか、楽しみです。

「ペブルビーチの波濤」は、私共が提供したコースの詳細設計図と航空写真などをもとにして、つくられました。私共にとって、たいへん満足のできる作品として評価し、ここに発売の運びとなったのです。開発にご苦労されたT&E SOFT社の皆様に深く感謝を表し、そして、多くの日本の皆様が、この「ペブルビーチの波濤」で充分に楽しんでいただけることを願ってやみません。

1992年4月10日

ペブルビーチ・カンパニー社長

トム・オリバー

はじめに

究極のスーパーゴルフゲームNEW 3D GOLF SIMULATION「ペブルビーチの波濤」がスーパーファミコン専用ソフトとして完成しました。また今回は、アメリカでも91年末に発売し大好評を得たTRUE GOLF CLASSICS Vol. 1「WAIALAE COUNTRY CLUB」の第2弾としてリリースされた「PEBBLE BEACH GOLF LINKS」と同時に発売しました。92年「全米オープン」を前に、日本とアメリカで、多くの皆様に本製品を楽しんでいただけることとなりました。

★

NEW 3D GOLF SIMULATION「ペブルビーチの波濤」は、「POLYSYS（ポリシス）」を搭載したスーパーファミコン専用ソフトNEW 3D GOLF SIMULATION「遙かなるオーガスタ」（1991年4月発売／標準価格9,800円）に続く、第2弾です。

「POLYSYS（ポリシス）」とは、株式会社ティーアンドイーソフト（T&E SOFT）が独自に開発した、論理的3D計算に基づく画像を、高速に処理できるソフトウェアプロセッサーのことです。

「遙かなるオーガスタ」は、これまでのゴルフゲームの概念を打ち破った、実際のゴルフプレイに近い、リアリティーあふれる3Dゲームとして、多くの皆様に好評を博しています。「マスターズ」が開催されるオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブを完全シミュレートし、ゲームファンのみならず、実際にゴルフをプレイされる方々の支持も得ています。

その「遙かなるオーガスタ」に続く「ペブルビーチの波濤」は、世界4大ゴルフトーナメントの一つ「全米オープン」が92年に開かれるペブルビーチ・ゴルフリンクスを、「POLYSYS（ポリシス）」で可能な限り忠実に再現しました。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスは、アメリカ・カリフォルニア州にあり、1972、82年の2回の全米オープン開催をはじめ、数多くのメジャータイトルのトーナメントが開催されている名門コースです。太平洋に面した、絶壁あり砂浜ありのリンクス（海岸コース）で、メインイラストのような、波しぶきがかかりそうなホールも存在しています。なおペブルビーチのコーポレーテッド・マークは、コースの近くにある、断崖上にある象徴的な一本の糸杉をデフォルメしたものです。

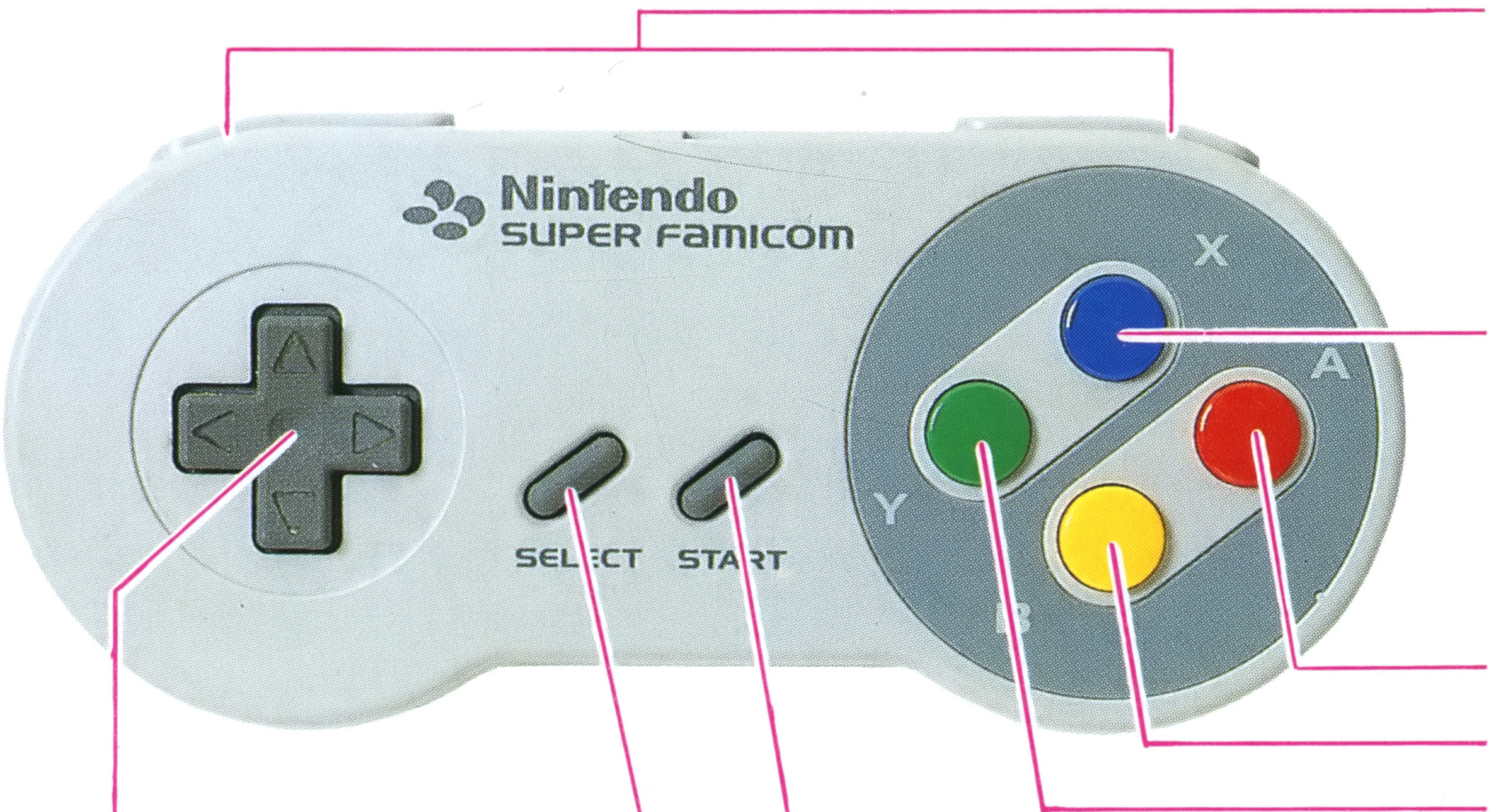
提供されたコースの詳細設計図とトポグラフィー、航空写真を基にコース地形を形成、さらに専属プロに直接取材、現地での実際のゴルフプレイ等を通じて、コースコンディション・環境を正確に分析、コース上の現実感・臨場感を一段と高めました。「POLYSYS（ポリシス）」も改良を加え、各ホールのアンジュレーション（起伏）がより緻密に再現可能となりました。

また今回は、このようなゲームシステムの向上だけでなく、エンターテイメント性にも着目。「トーナメント」、「ストローク」、「マッチプレイ」の3種類のゲーム形式の他に、現在多くのテレビ局が放送しているクイズ番組のような雰囲気を楽しむ「スキンズマッチ」というゲーム形式を追加しました。その他、ワンショットリプレイ、クイックスタート等の操作機能の強化に努めています。

★

T&E SOFTは「遥かなるオーガスタ」あるいは本製品等を通じて、スポーツゲームを単なるゲームとしてだけでなく、あらゆる表現形式を駆使し、できる限り実際のものに近づけ、そのスポーツが持つ真の楽しさ、あるいは緊迫感までをも皆様にお伝えすることができたら、と考えております。そのためにも、さらに高度な3D技術等を研究・開発し、ファミコン界のイノベーターとして、多くの皆様のご期待に応えるべく努力してまいります。T&E SOFTを今後も末永くご支援の程、よろしくお願い申し上げます。

1. コントローラー各部の名称と操作



十字ボタン

モードせんたくウィンドウ画面、メニューウィンドウ画面では……

- ボールのしるし（オレンジ色のボール）やワクを移動させます。
- ハンディキャップの数値を変更します。
- 賞金額を変更します。

セレクトウィンドウ画面では……

- ショット方向（視野画面）を上下左右に回転させます。
- クラブの種類を変更します。
- スタンスを変更します。

STARTボタン

- ゲームを開始します。
- ショット時およびコース（ホール上空の飛行）時に、ポーズ（一時中断）機能が働きます。
- セレクトウィンドウのバックカラーのON／OFF

SELECTボタン

- セレクトウィンドウ、メニューウィンドウの視野画面上の位置を変えます。一回押す毎に移動します。

Lボタン&Rボタン

●ショットの方向を決める時にLまたはRを押していれば、視野画面の表示はそのままで、自由に十字ボタンを活用できます。LまたはRを押すのを止めた時点で視野画面の表示が変わります。これは非常に便利な機能ですからぜひ活用してください。スピーディーなゲーム進行が可能となっています。

> ▲ ▼ ◀ ▶を押し続けると、視野画面の表示がそのままで、実際のショット方向や視点の高さを高速に変化させることができます。そして、▲ ▼ ◀ ▶を押すのを止めた時点で、視野画面の表示が変わります。

Xボタン

●セレクトウィンドウで、視野画面がグリーン拡大画面に切りかわります。もう一度押すと、もとの視野画面にもどります。

Aボタン（キャンセル）

●モードせんたくウィンドウで、キャンセルできます。前のウィンドウにもどる場合もあります。

●セレクトウィンドウで、前のウィンドウにもどります。

●メニューウィンドウで、ゲームにもどります。

Bボタン（決定）

●モードせんたくウィンドウでの「決定」を行います。次のウィンドウへ進む場合もあります。

●セレクトウィンドウで、次のウィンドウへ進みます。

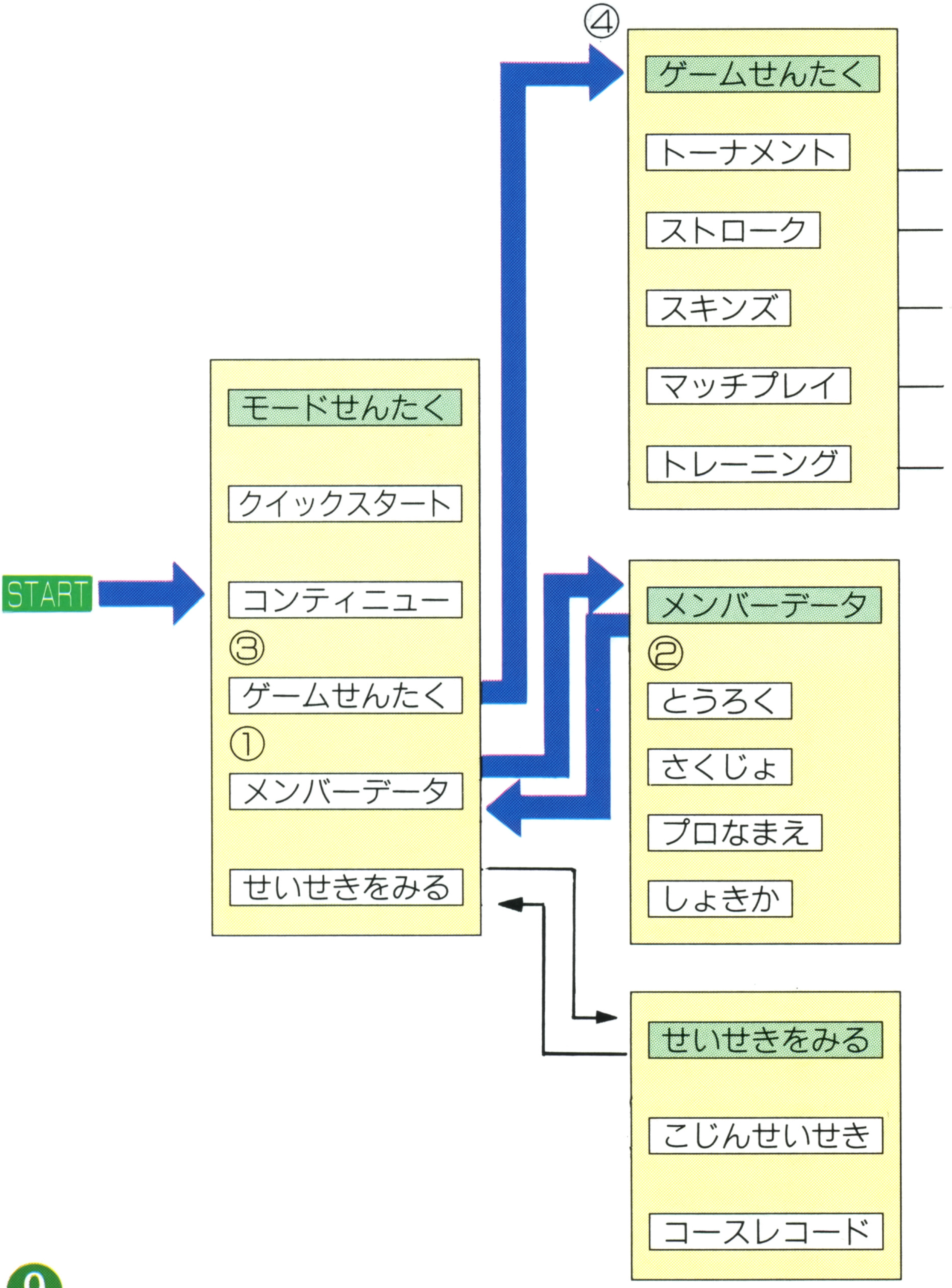
●ショットを行います。●ゲームを終了させます。

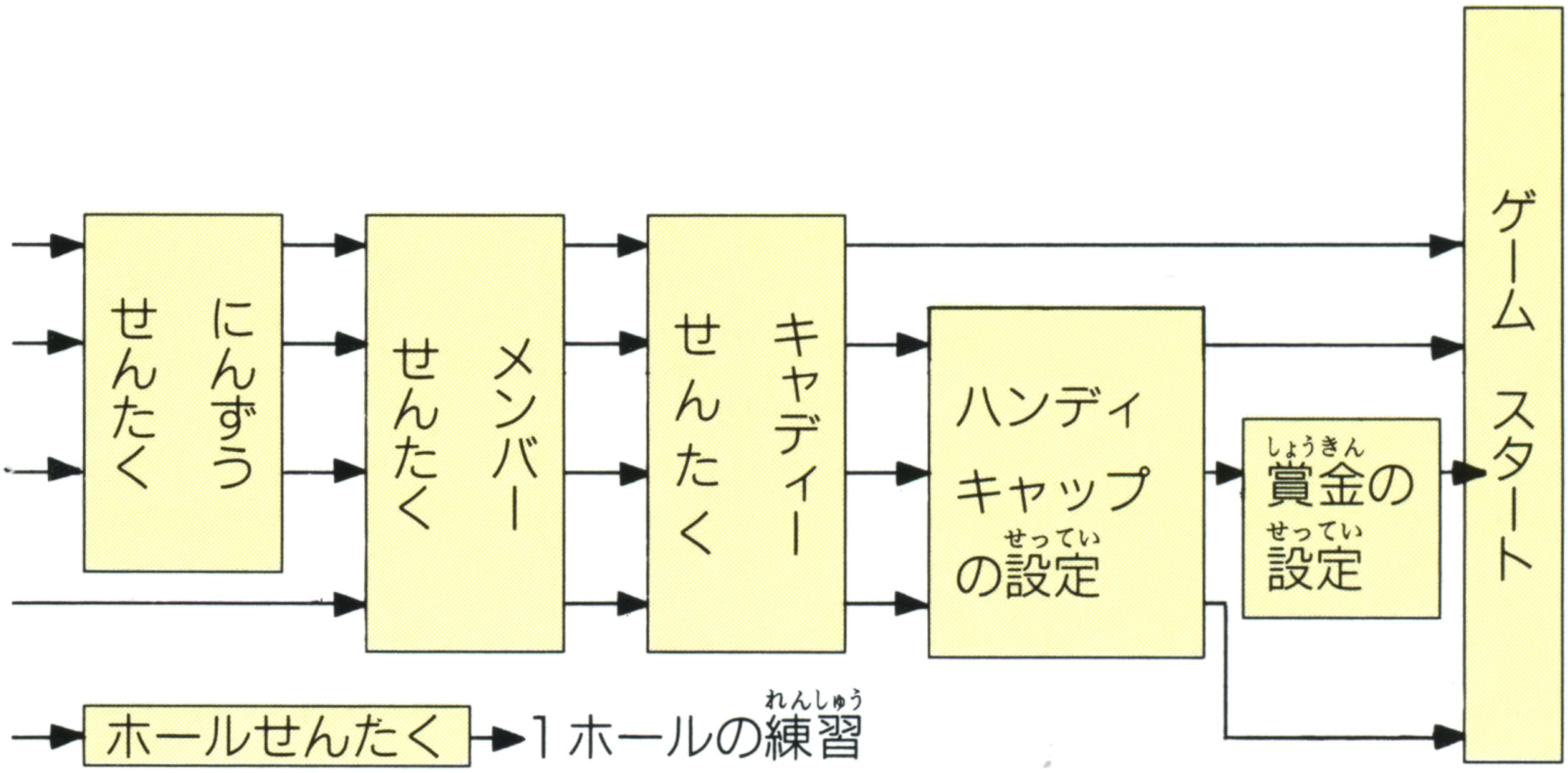
●メニューウィンドウでの「決定」を行います。

Yボタン

●セレクトウィンドウで、メニューウィンドウを視野画面に表示させます。

2. ゲーム設定の流れ


START
モードせんたく
クイックスタート
コンティニュー
③
ゲームせんたく
①
メンバーデータ
せいせきをみる
④
ゲームせんたく
トーナメント
ストローク
スキンズ
マッチプレイ
トレーニング
メンバーデータ
②
とうろく
さくじょ
プロなまえ
しょきか
せいせきをみる
こじんせいせき
コースレコード



※NEW 3D GOLF SIMULATION「ペブルビーチの波濤」は、上記のようなゲーム設定の流れで進行します。この操作マニュアルをよく読んでからプレイしましょう。

※初めてプレイする方は番号に従って操作してください。④で、プレイしたいゲーム形式を「トーナメント」、「ストローク」、「スキンズ」、「マッチプレイ」の4種類からお選びください。

3．プレイの流れ

画面左上のウィンドウを操作しながらプレイします。

セレクト

DIRECTION ⇄ CLUB

- DIRECTION：ショット方向の決定
- CLUB：クラブの選択

メニュー

アドバイス　スコアをみる　きのう

- アドバイス：各ホールを攻略するためのデータを知ることができる
- きのう：ゲーム設定

ウィンドウ

STANCE

●スタンスの選択

SHOT

●打つ力の決定

●打点の決定

ウィンドウ

せってい

環境の

リプレイ

●直前のプレイを再現する

ゲームエンド

セーブの確認

プレイデータのセーブ

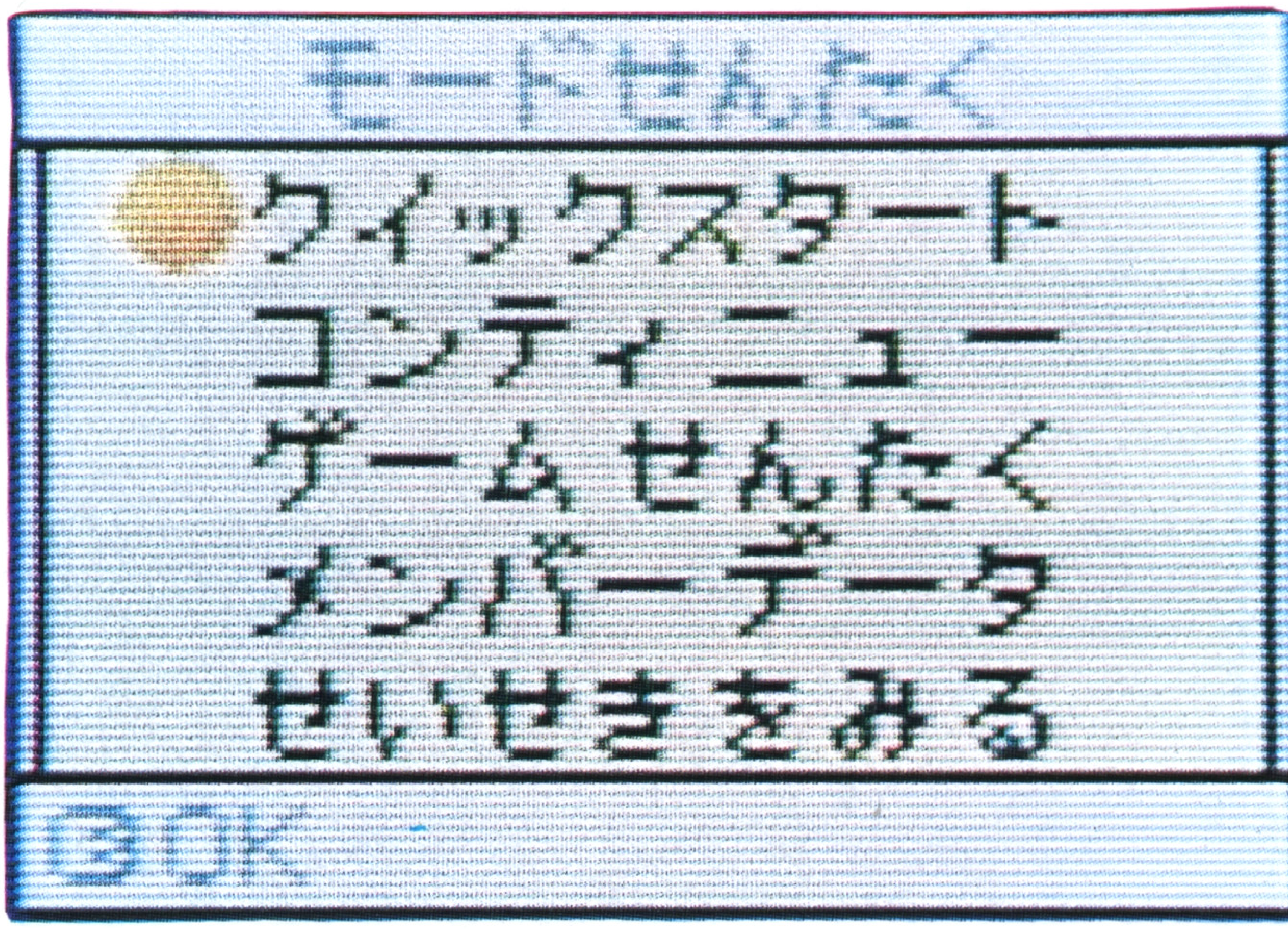
終了

4. ゲーム設定の説明

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをONにしてください。すぐにデモンストレーションが始まります。START （もしくはⒷ）を押してください。タイトル画面の表示後、「モードせんたくウィンドウ」が表示されます。

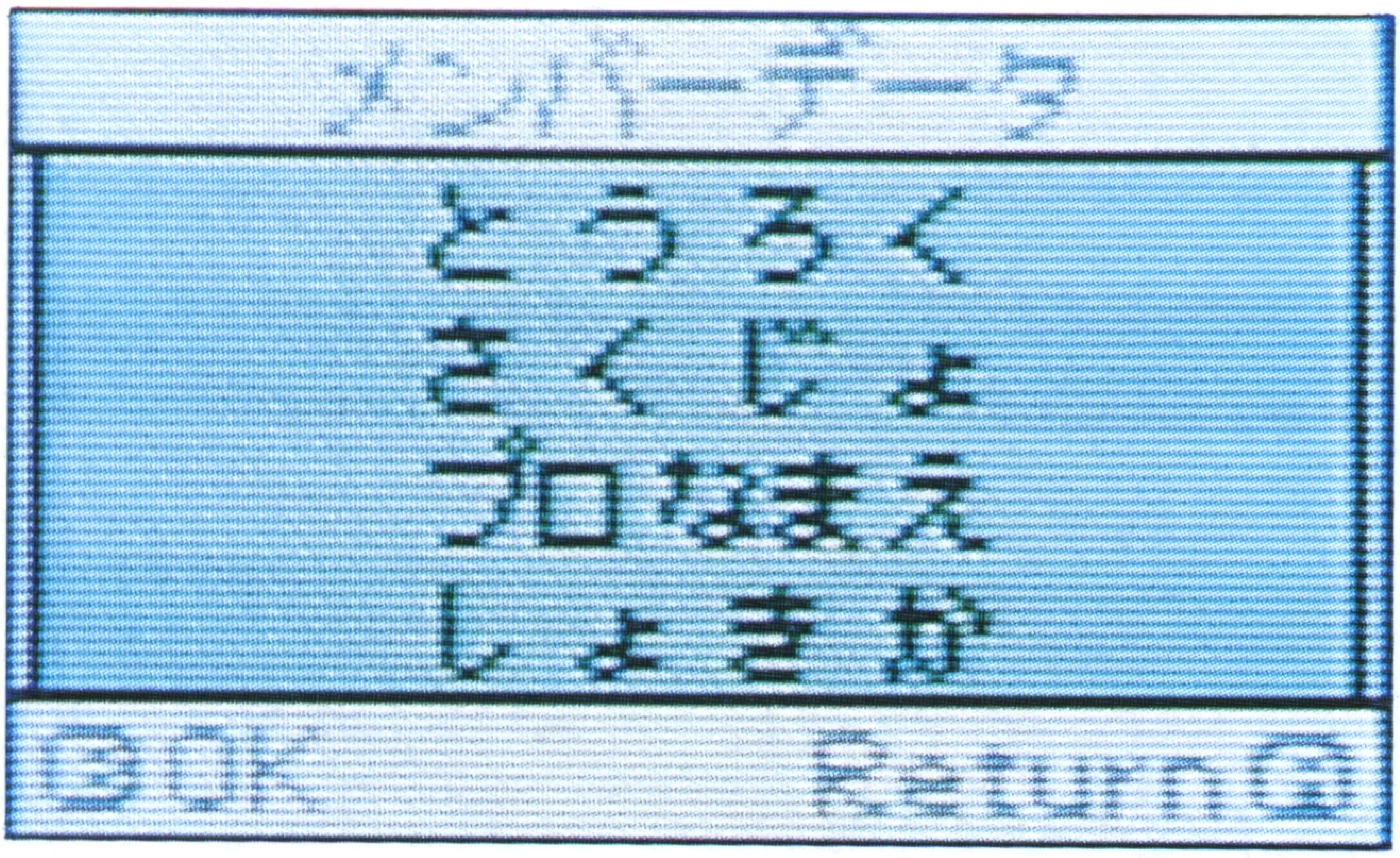


■モード選択（モードせんたく）



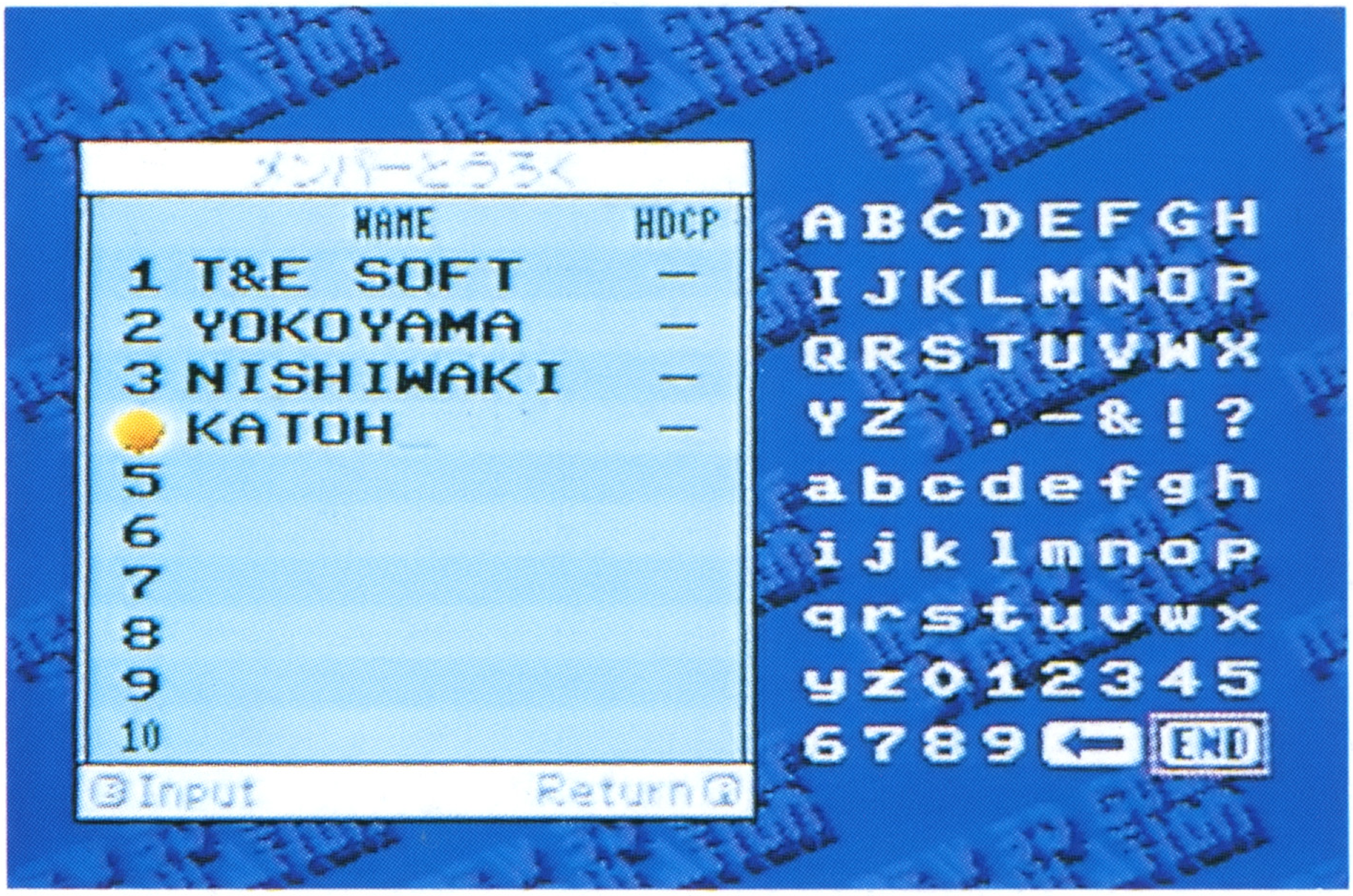
ゲームをプレイするための初期設定を行うウィンドウです。メンバー名を登録したり、ゲーム形式を選んだり、キャディーを決めたり、ハンディキャップを設定したりします。また、記録されているメンバーの成績などを呼び出したり、途中で終了させたゲームの続きを呼び出したりします。ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させてコマンドを選び、Ⓑを押して決定してください。Ⓐを押すと、もとにもどります。

●メンバーデータ



メンバー名の登録または削除、トーナメントに参加するプロ名の変更、そしてすでに記録されている全てのプレイデータの初期化を行います。

★メンバー登録（とうろく）



メンバー名は、アルファベット（大小文字）と数字、一部の記号のみで、一人最高10文字分、10名まで登録できます。

ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて登録したい番号を選び、Ⓑを押してください。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。

次にメンバーの名前を入力します。文字列ウィンドウ（アルファベット、数字、一部の記号）上の赤ワクを移動させて入力する文字を順々に決定していってください（Ⓑを押していく）。間違えたら←を入力して文字を削除してください。この手順で、メンバーの名前が入力し終わったら END に赤ワクを合わせてⒷを押してください。これで一人のメンバー名が登録されました。何人も登録する場合は、この操作を繰り返し行ってください。

◎メンバーリネーム

すでに登録してあるメンバー名を、違う名前に変えることができます。登録する場合と同じ操作を行ってください。ただし名前を変えてもプレイデータはそのままで変わりません。

★メンバー削除（さくじょ）

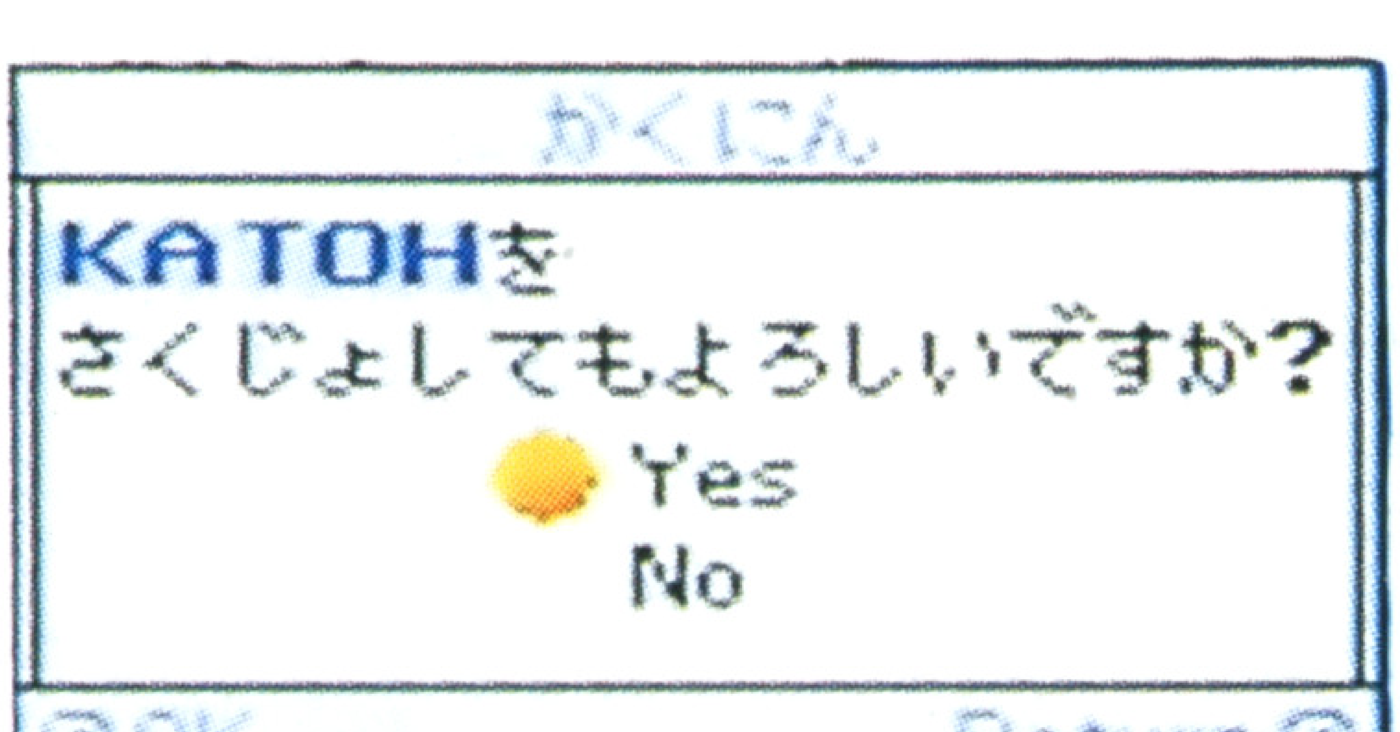


すでに登録してあるメンバー名を削除します。

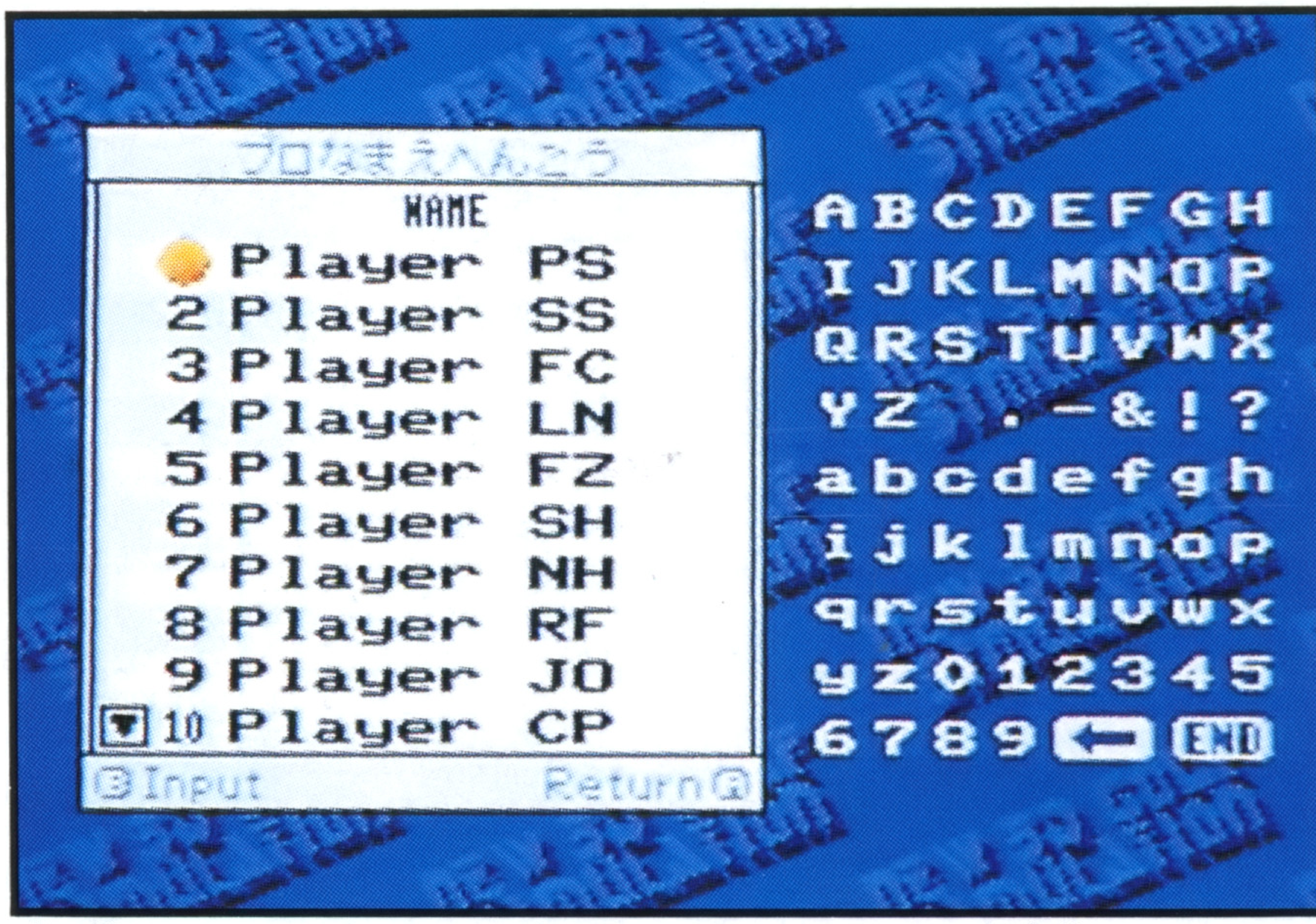
ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて削除したいメンバー名を選び、Ⓑを押してください。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。

なお、ゲーム途中でメンバーを一人でも削除すると、そのゲームの続きはできなくなりますので、ご注意ください。表示されるウィンドウに従ってⒷを押してください。Ⓐを押すと、前のウィンドウにもどります。

次に「確認ウィンドウ」が表示されますので、よろしければⒷを押してください。Ⓐを押した場合は、再度削除したいメンバー名の選択画面にもどります。なお、メンバー名を削除しますと、記録されているそのメンバーの成績（プレイデータ）も同時に消えてしまいますので、ご注意ください。

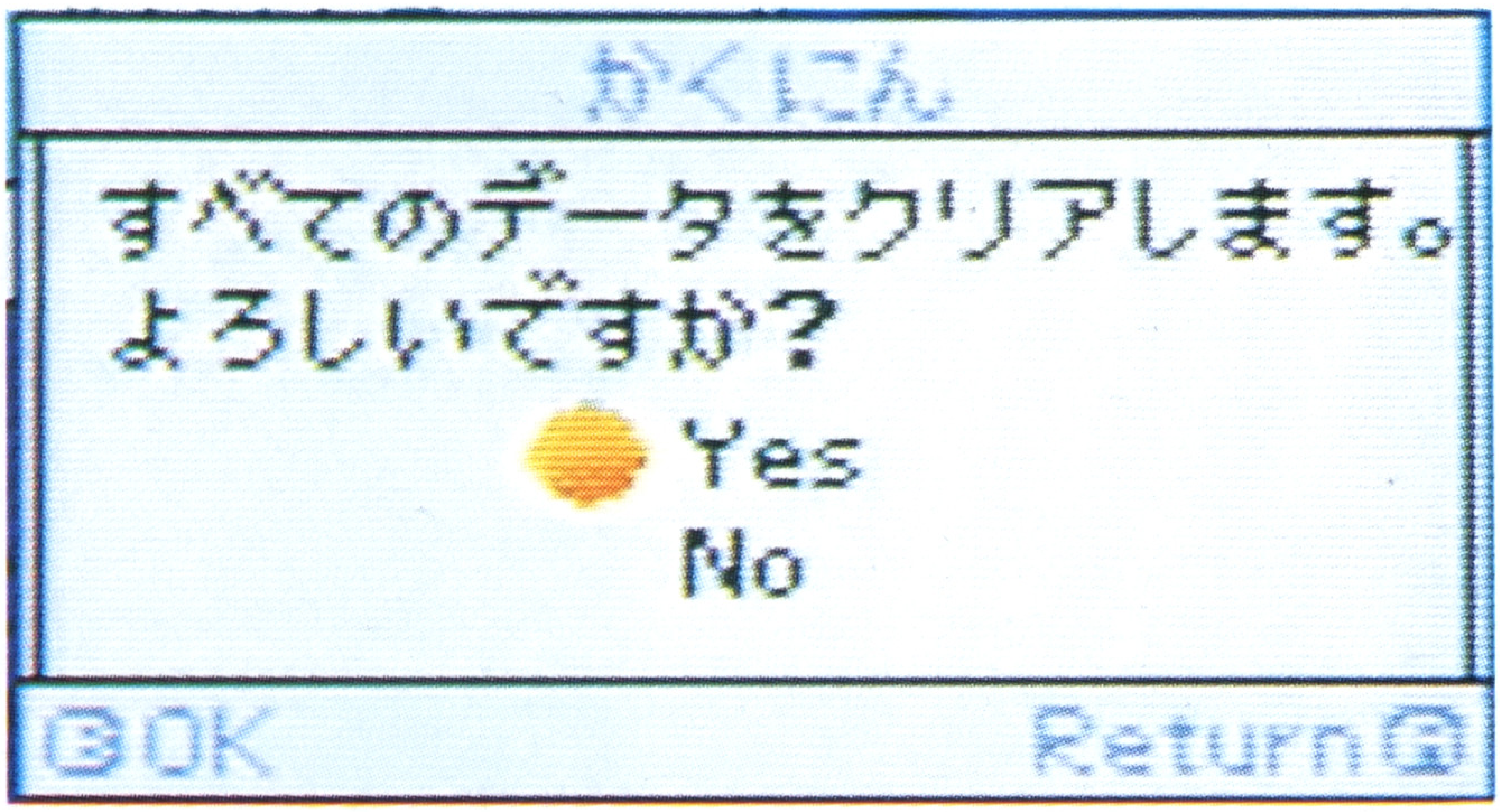


★出場プロゴルファーの名前変更（プロなまえ）



番号1～48までプロ名がイニシャルで表示されています。ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて変更するプロ名を選び、Ⓑを押してください。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。重ねて文字列ウィンドウ（アルファベット、数字、一部の記号）で、赤ワクを移動させて入力する文字を1文字ずつ決定してください（Ⓑを押していく）。一人10文字まで入力できます。間違えたら←を入力して文字を削除してください。この手順で入力し終わったら、ENDに赤ワクを合わせⒷを押してください。一人のプロ名の変更ができました。同様の操作を繰り返して次々と出場プロ名を変更していってください。

★プレイデータの初期化（しょきか）



すでに登録してあるメンバー名をはじめ、個人成績およびコースレコード、変更したプロ名など、記録した全プレイデータを初期化します（もともとこのゲームに設定してあったものにもどります。）。

「確認ウィンドウ」が表示されますので、ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて、Ⓑを押してください。

※個人成績やコースレコードなどは消されてしまいますので、くれぐれもご注意ください。

●ゲームの選択（ゲームせんたく）



プレイしたいゲーム形式を「トーナメント」、「ストローク」、「スキンズ」、「マッチプレイ」の4種類から選びます。また、ゲームに進む前に練習したい場合は「トレーニング」を選択してください。その後、出場するメンバーやキャディーの決定ならびにハンディキャップ、賞金額の設定を行います。

◎トーナメント

一度に1人から4人までプレイに参加できます。
プロを含めた総勢48人（プロの名前はご自身で設定してください。）で順位を競います。通常男子プロのトーナメントは、予選と決勝4日間（72ホール）のトータルスコアで順位を競いますが、このゲームでは18ホール（最終決勝日のみ）のスコアで優勝が決定されます。当然ハンディキャップの設定はなく、1ホール毎に順位が表示され、メンバーのその時点での順位も分かります。

順位は上位のメンバーから表示されます。Ⓑを押すと続いて下位のメンバーの順位が表示されます。Ⓐを押せば順位の表示は終了し、次のホールへ進みます。

> ※ペブルビーチ・トーナメントは4日間行われ、その日毎にピンの位置が変更されます。このゲームは、実際に使用されるその4ヵ所の中から、乱数によってピンの位置を決定しています。したがってプレイする毎にピンの位置が変わりますから、よくピンの位置を確認してコースの攻略法を練ってください。

※実際のトーナメント開催時には、それぞれのトーナメント専用に、例えば全米オープン専用に、フェアウェイやラフ等のレイアウトが多少変更されます。しかし本ゲームでは、通常時のコースレイアウトに基づいて各ホールが作成されています。ご了承ください。

◎ストローク

一度に1人から4人までプレイに参加できます。

ゴルフの最も基本的なプレイ方法です。1人から4人までが参加して18ホールをラウンドし、スコアを競います。競技ということを考えれば、スクラッチ（ハンディキャップを入れないで実際の打数のみで競う。）で行うのが理想ですが、通常はハンディキャップを設定し、18ホール終了後、それぞれのスコアからハンディキャップを差し引いたスコアで勝敗を決定します。これにより実力の異なるメンバー同士が対等に競技できるわけです。

◎スキンズマッチ

2人から4人でプレイします。

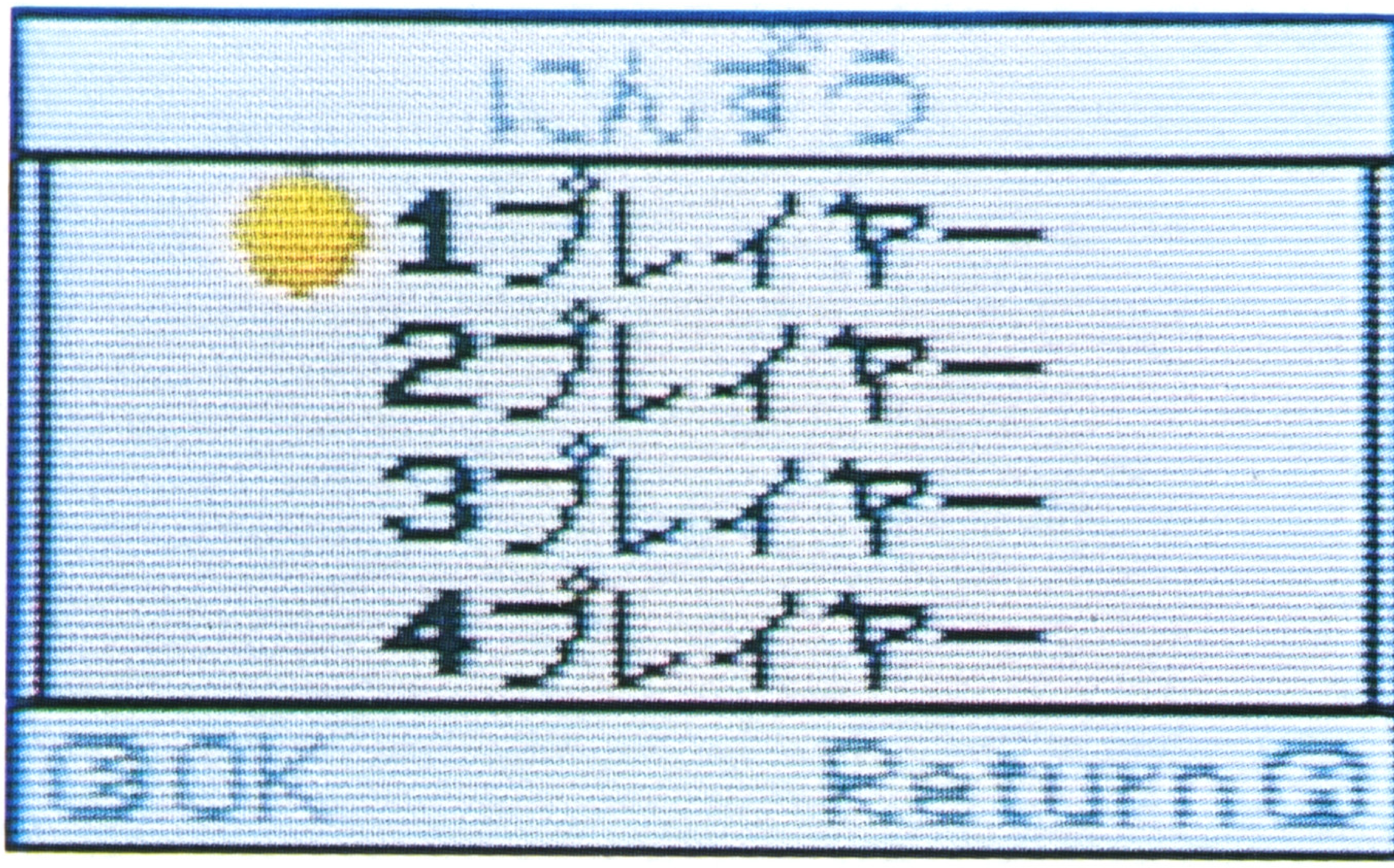
いわゆる賞金のかかった対戦競技です。ルールはたいへん簡単。18の各ホールにそれぞれ賞金がかかっています。1ホール毎に単独で勝利したメンバーが、そのホールの賞金額を獲得します。単独勝利のメンバーが出なかった場合は、そのホールの賞金額は次のホールに持ち越しとなり、次ホールの賞金額に加算されます。ただし最終18ホールで単独勝利のメンバーが出なかった場合は、設定した賞金額は誰にも加算されません。各ホールの賞金額は、4人のメンバー参加の最高800万円から2人のメンバー参加の最低20万円までの間で、設定が可能です。また、ホール毎に勝敗が決まった時点で次のホールに進みます。

◎マッチプレイ

2人でプレイします。

2人のメンバーの対戦競技です。1ホール毎に打数の少ないスコアのメンバーが勝ちとなり、トータルのスコアに関係なく、18ホール中どちらが多くのホール数を取ったかにより勝者が決まります。このゲームでは、ホール毎に勝敗が決まった時点で次のホールに進みます。取ったホール数に差がつき、負けているメンバーが残りホールを全て取っても逆転もしくは引き分けが見込めなくなった時点で自動終了します。

★参加メンバー数の決定（にんずう）



「トーナメント」、「ストローク」または「スキンズ」を選ぶと、出場させるメンバーの人数の決定に移ります。ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させてⒷを押して決定してください。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。なお「スキンズ」を選択している場合は、参加メンバーが複数必要となりますので、「1プレイヤー」は選べません。

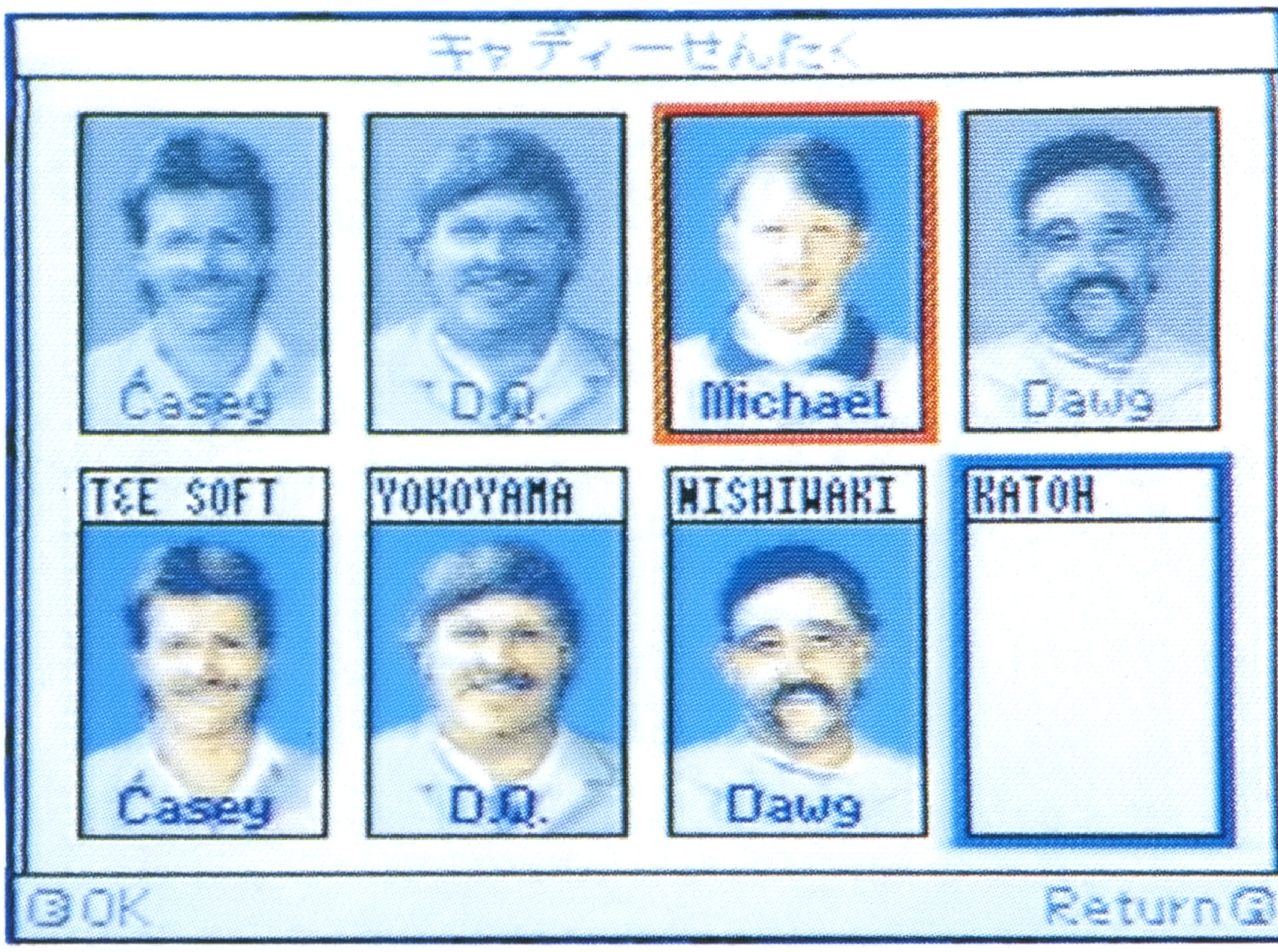
★参加メンバーの選択（メンバーせんたく）



「トーナメント」、「ストローク」または「スキンズ」で出場させるメンバー数を決定し終わるか、「マッチプレイ」を選択すると、このウィンドウに進みます。

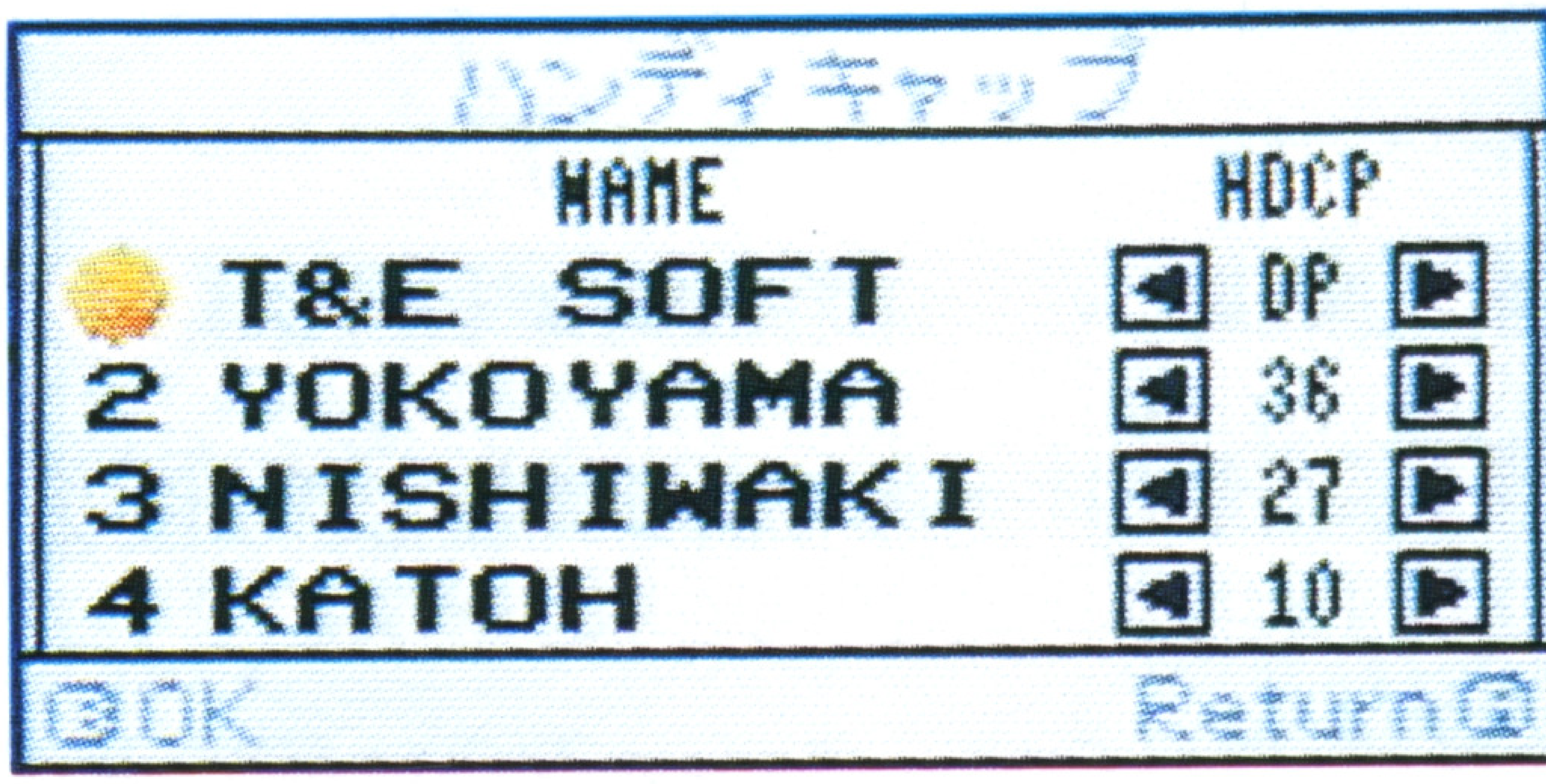
ゲームに出場させるメンバー名を選びます。ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させてⒷを押して決定してください。この操作を繰り返して、「にんずうせんたくウィンドウ」で選んだ人数分のメンバー名を決定してください。すでに選ばれたメンバー名には、番号のところに黄旗のしるしが付きます。メンバー名を全て選ぶと、次の「キャディーせんたくウィンドウ」に進みます。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。

★キャディーの選択（キャディーせんたく）



ゲーム中、適切なアドバイスをしてくれるキャディーを選びます。4人の顔写真が表示されますので、好みのキャディーを選択してください。赤ワクを移動させてⒷを押して決定してください。選んだキャディーは、出場させるメンバー名の下に顔写真が表示され、もとの顔写真は白黒に変わります。メンバー全てのキャディーが決定すると、次の「ハンディキャップウィンドウ」に進みます。ただし、「トーナメント」を選択している場合は、ハンディキャップの設定はしません。いよいよプレイ開始です。Ⓐを押すと、前のウィンドウにもどります。

★ハンディキャップの設定（ハンディキャップ）



「ストローク」、「スキンズ」または「マッチプレイ」のゲーム形式を選択すると、このハンディキャップを設定するウィンドウが表示されます。

「ストローク」または「マッチプレイ」選択の場合は、ハンディキャップは、初めてのメンバーには「36」と表示され、オフィシャルハンディキャップ*¹を持っているメンバーには、その数値が表示されます。「スキンズ」選択の場合は、初めてのメンバーには「18」と表示され、オフィシャルハンディキャップを持っているメンバーには、その数値を1/2した値が表示されます。なお最高数値は「18」となります。

ハンディキャップ（「HDCP」と表示されています。）を変更したい場合は、ハンディキャップを変更するメンバー名にボールのしるし（オレンジ色のボール）を合わせ、ハンディキャップの数値を十字ボタン◀ ▶で変更します。◀で数値が小さくなり、▶で大きくなります。メンバー全てのハンディキャップが決まったら、Ⓑを押してください。「ストローク」

または「マッチプレイ」選択の場合、いよいよプレイ開始です。Ⓐを押すと前のウィンドウにもどります。「スキンズ」選択の場合は、賞金設定に移ります。

別にハンディキャップを設定もしくは変更したくない場合は、いきなりⒷを押してください。なお、「ストローク」選択で、ハンディキャップを0以下の数値にすると、DP（ダブルペリア）*2となります。そのメンバーのハンディキャップは、1ラウンド終了時点で算出されます。

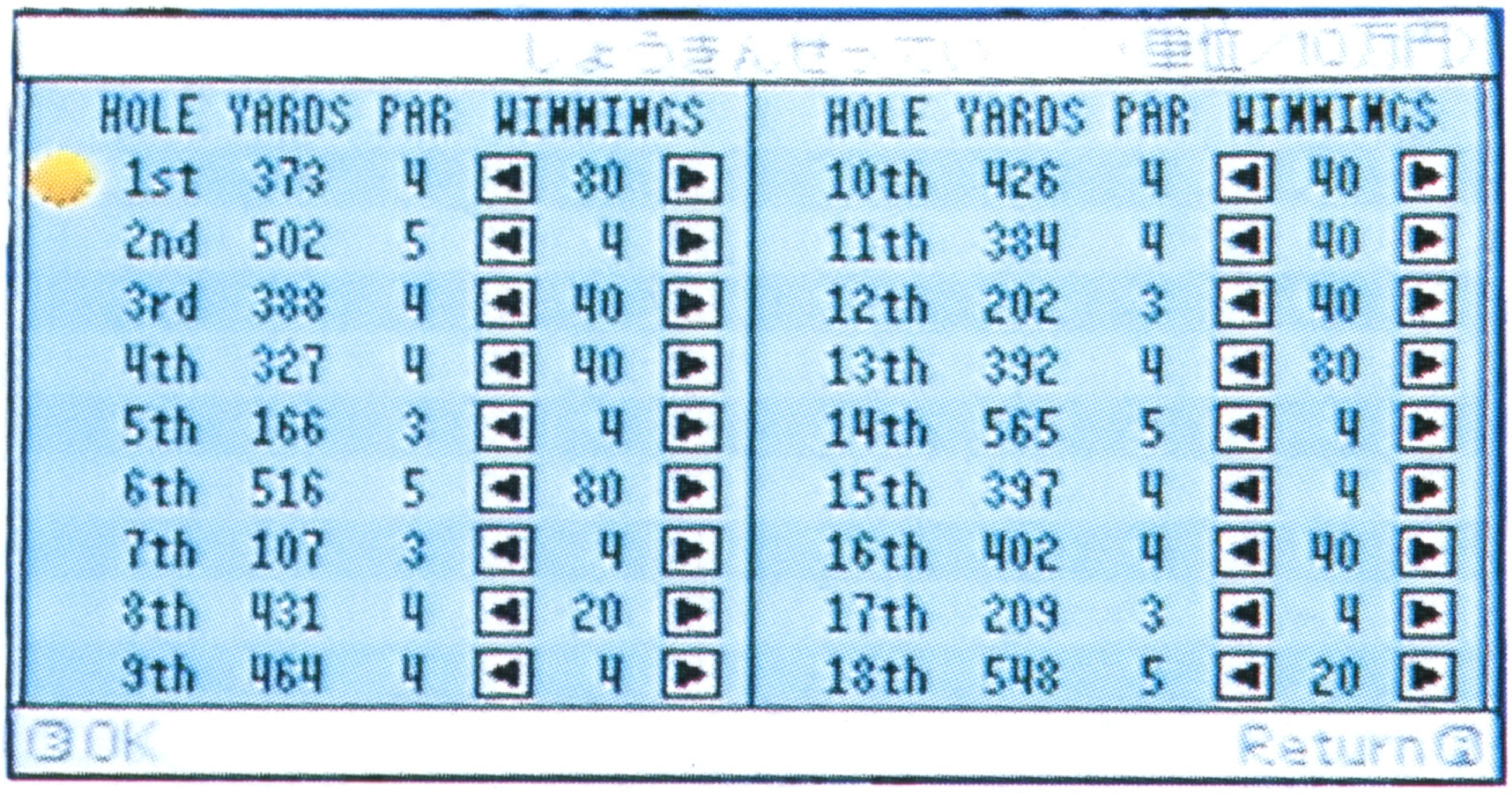
＊1　オフィシャルハンディキャップとは……公式のハンディキャップという意味です。本ゲームでは、「トーナメント」を選択し1ラウンドをプレイすると、自動的にそのメンバーに対して設定記録します。「トーナメント」でプレイする毎に更新されますので、ハンディキャップが少なくなればなるほど、あなたのレベルは上がっているわけです。

「マッチプレイ」選択でハンディキャップを設定した場合、2人のハンディキャップの差を、ハンディの多いメンバーがもらえることになります。この場合、18ホール中難易度の高いホールから順に、ハンディが付けられることになります。例えば、Aメンバーのハンディが10、Bメンバーのハンディが20とすると、その差は10ですから、Bメンバーはホールの難易度順に10ホール、各1打ずつハンディをもらえることになります。

「スキンズ」選択でハンディキャップを設定した場合、参加各メンバーの持っているハンディキャップ数を、単純に18ホール中難易度の高いホールから順に、1ホール1打ずつ割り当ててゆきます。

＊2　DP＝ダブルペリアとは……ハンディキャップの設定方法の一つです。初めて対戦するメンバー同士が、お互いのレベルが分からず、公平にハンディキャップを設定できない場合に採用します。1ラウンド終了時に、ダブルペリアの計算方法によって、自動的にハンディキャップを算出してくれます。

★賞金の設定（しょうきんせってい）



各ホールの賞金額を設定します。

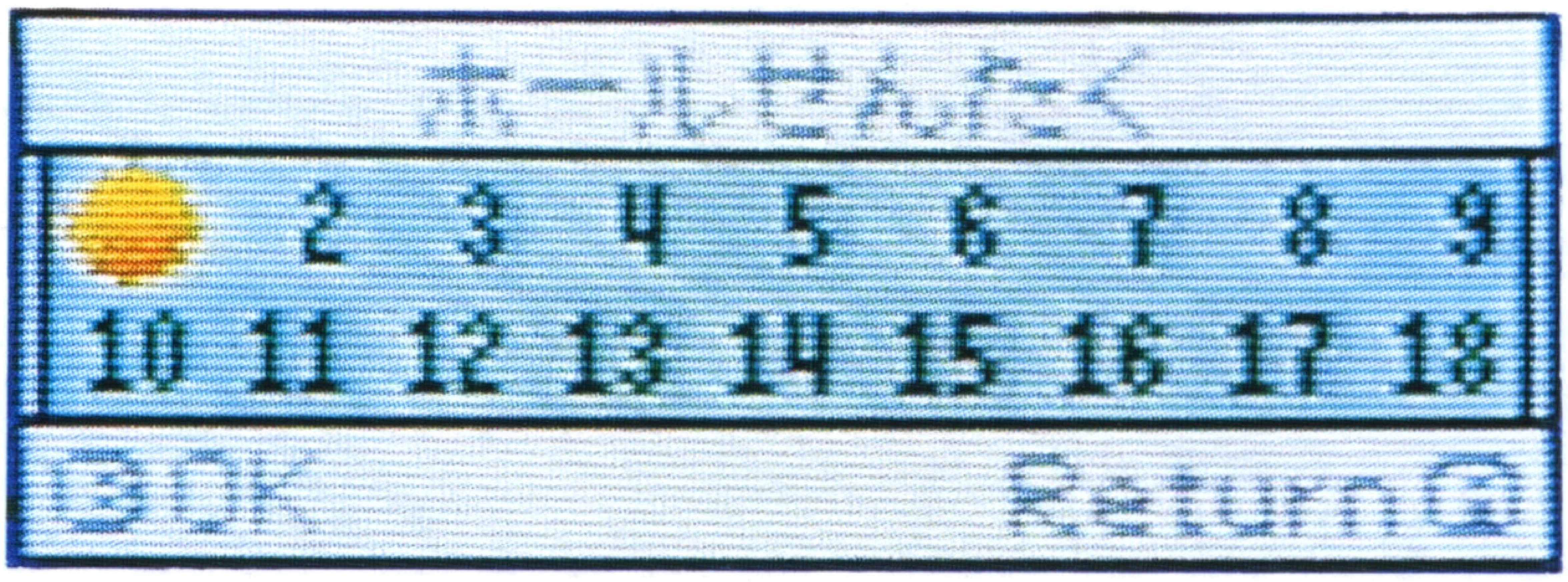
参加メンバーの人数によって、設定できる最高、最低の賞金額が次のように異なります。

（単位／10万円）

参加メンバー数	最低賞金額	最高賞金額
2	2	40
3	3	60
4	4	80

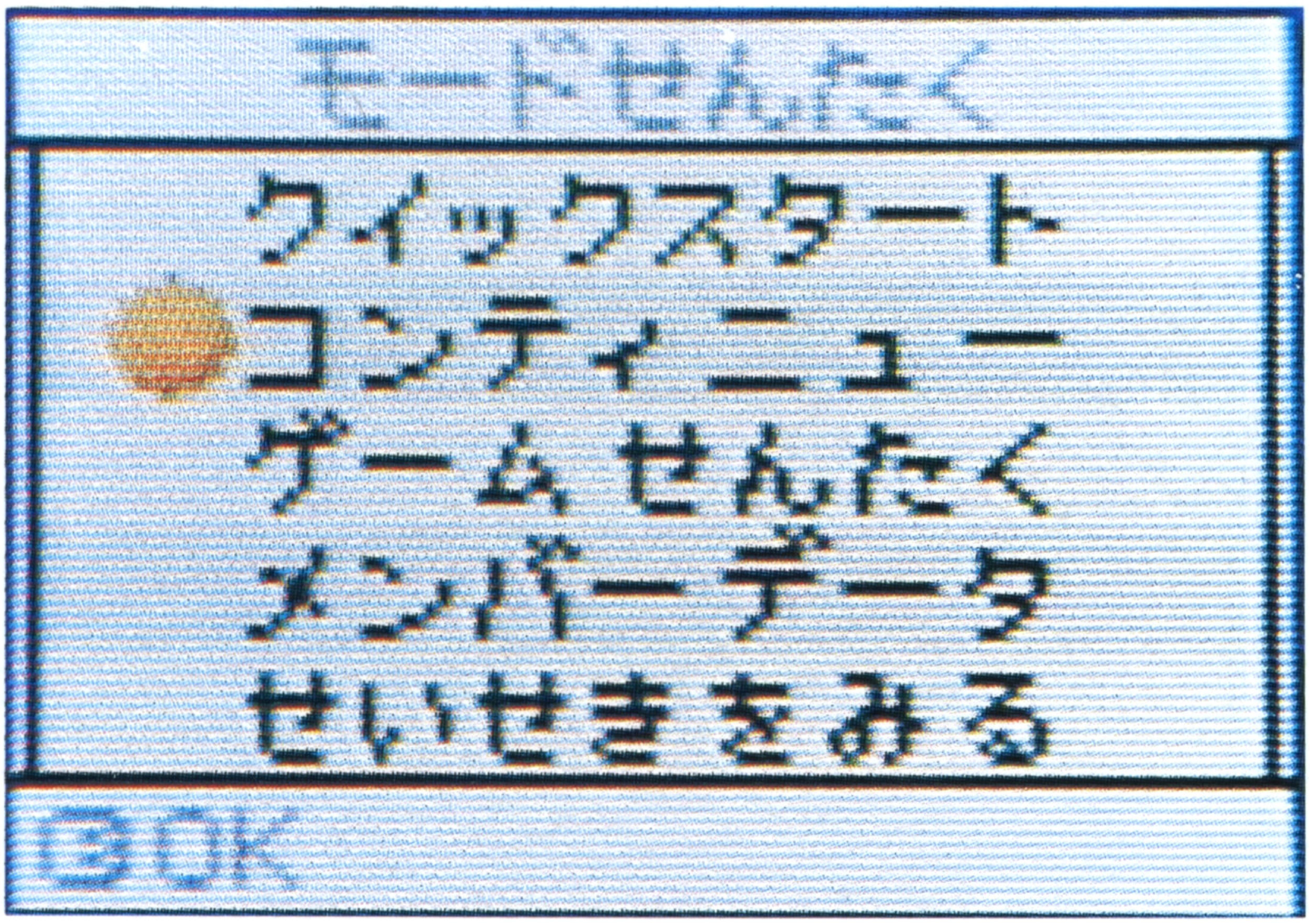
ホール番号にボールのしるし（オレンジ色のボール）を合わせ、賞金額を十字ボタン◀ ▶で変えます。◀で金額が小さくなり、▶で金額が大きくなります。18ホール全ての賞金額を決定したら、Ⓑを押してください。スキンズマッチがいよいよ始まります。Ⓐを押すと、前のウィンドウにもどります。

◎トレーニング



18ホールのうち、1ホールだけ選んで練習することができます。
ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて練習したいホール番号に合わせ、Ⓑを押して決定してください。すぐにトレーニングに移ります。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。
※トレーニングを途中で終了させたい場合は、Ⓨを押してメニューウインドウを表示させ、ゲームエンドコマンド（P.57を参照）を選択してください。

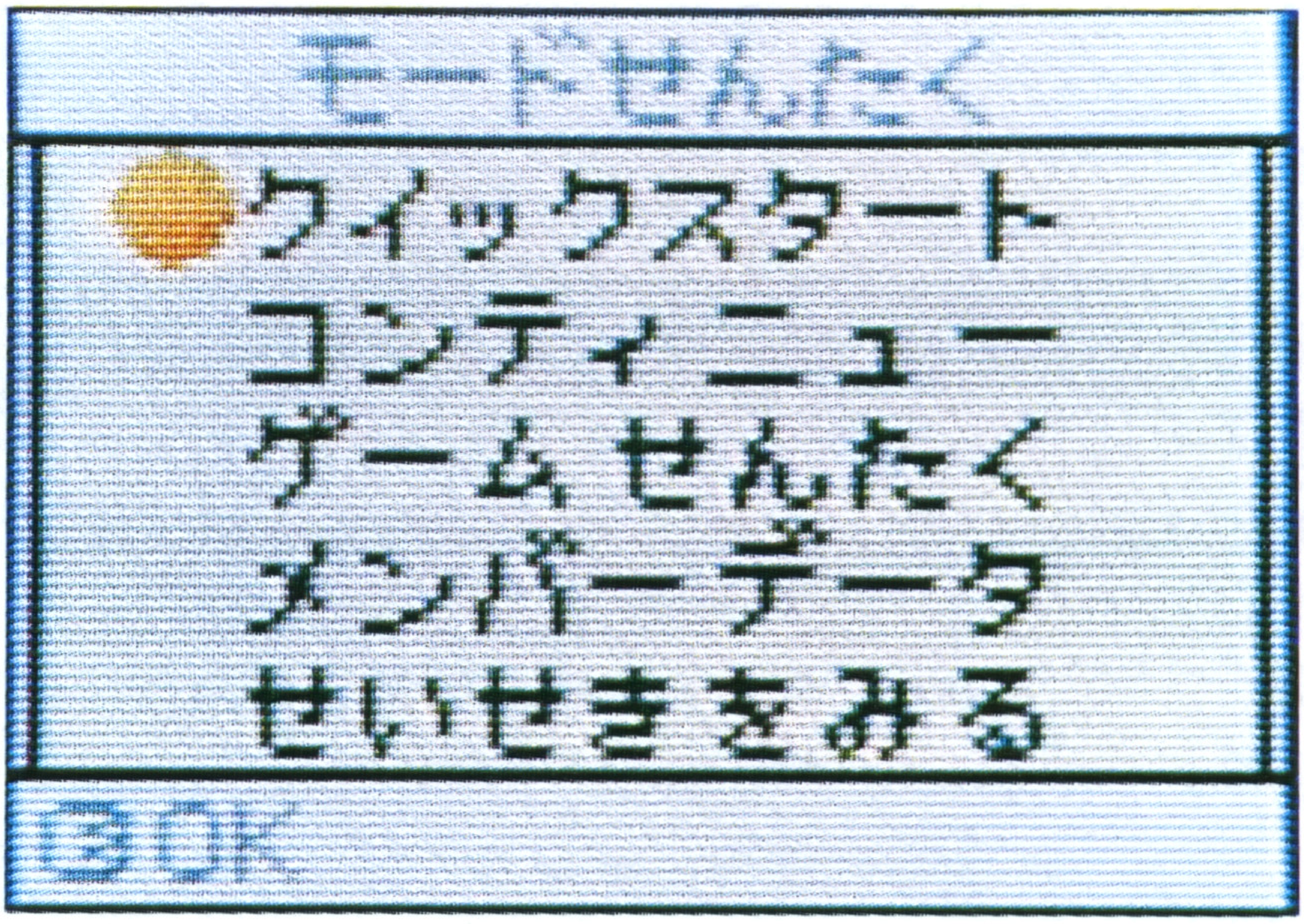
●コンティニュー



途中で中止したゲームの続きからプレイを再開します。なお、メニューウィンドウのゲームエンドコマンド（P.57を参照）で終了した時点からの続きとなります。電源OFFやリセットでゲームを途中で止めた場合は、そのゲームの続きができない場合もありますので注意してください。ゲームを途中で止める場合は必ずゲームエンドで終了するようにしてください。続きとなるべきゲームがない場合は、当然コンティニューできません。

前のゲームでプレイ・設定したメンバーを1人でも削除した場合は、コンティニュー／クイックスタートどちらもできませんのでご注意ください。

●クイックスタート



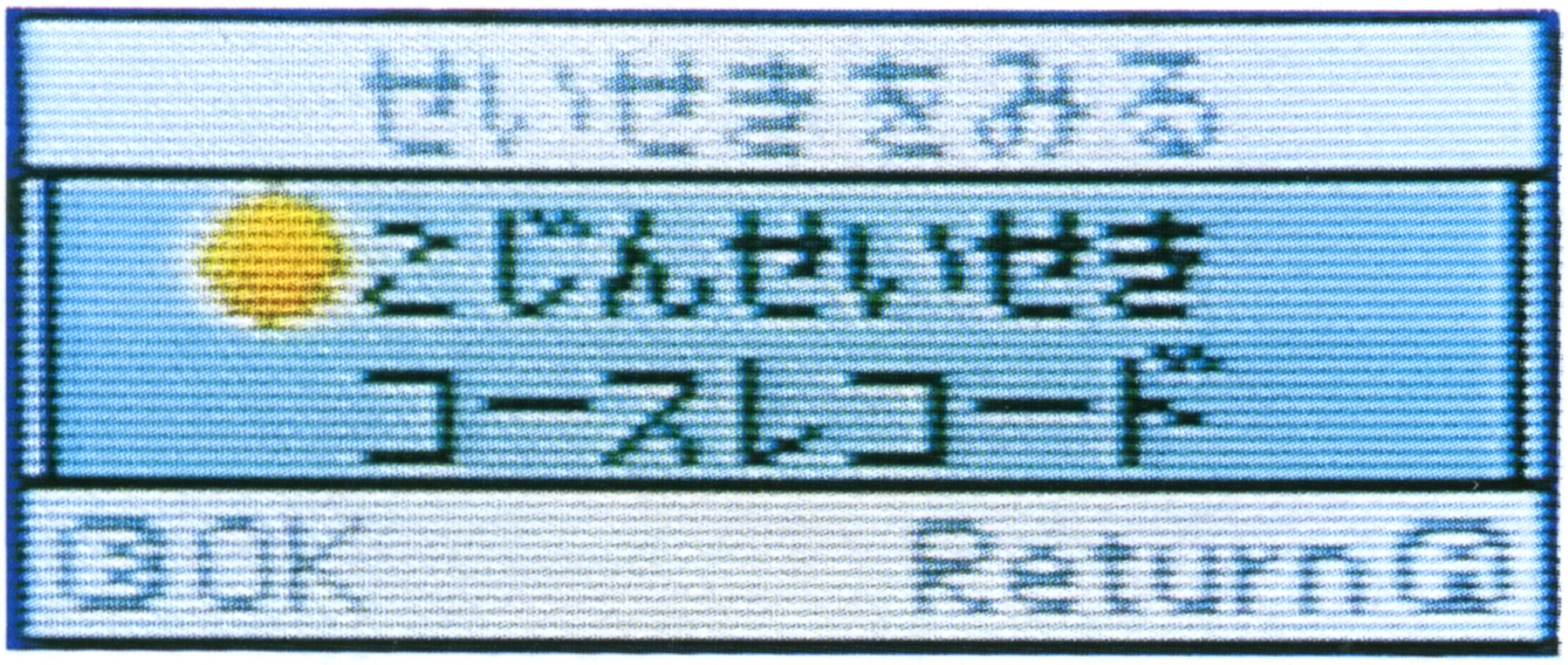
「2. ゲーム設定の流れ」にあるような、ゲームを始めるたびに設定を行うことを省き、すぐにプレイを始めることができます。この場合、前のゲームで設定したゲーム形式、メンバー名、参加人数、ハンディキャップ、賞金額等で、プレイが開始されます。

なお、初めてこのゲームをプレイする時（つまり製品出荷時です。）にクイックスタートさせると、以下の設定で始まります。

- ●ゲーム形式：トーナメント
- ●メンバー名：Player1
- ●参加人数　：1人
- ●キャディー：左から1番目のキャディー

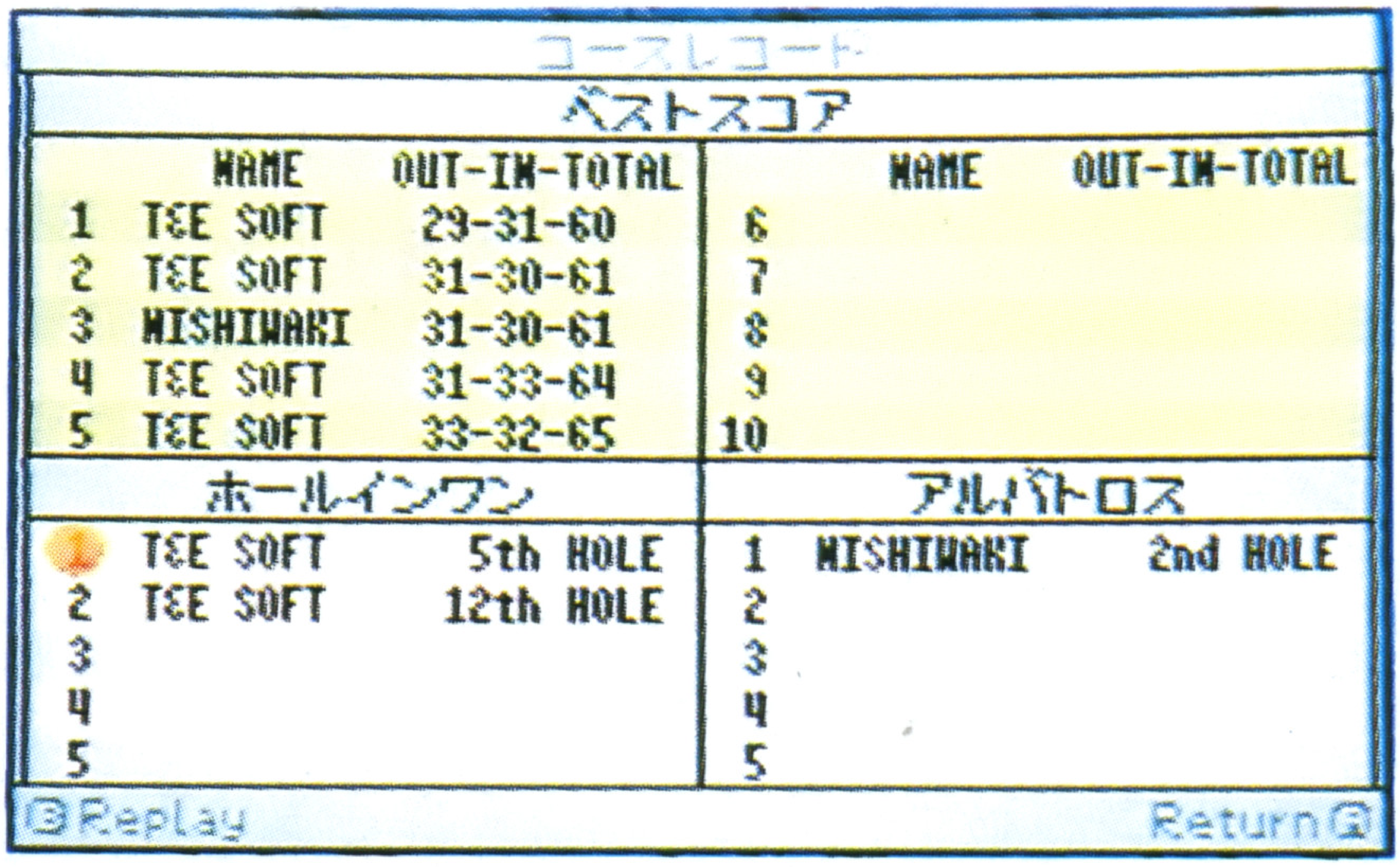
※プレイデータを初期化した直後にクイックスタートさせても、製品出荷時の設定で始まります。

●記録参照（せいせきをみる）



「トーナメント」でプレイした場合のメンバーの成績やコースレコード（ベストスコア記録のトップ10と、ホールインワンやアルバトロスの記録を表示します。）、ホールインワン、アルバトロスのリプレイを見ることができます。

★コースレコード(ミラクルショットリプレイ)



ベストスコア記録のトップ10と、ホールインワンおよびアルバトロスの記録が各5個まで表示されます。

また、ホールインワンおよびアルバトロスのミラクルショット記録は、達成すると自動的にバックアップRAMにセーブされます。よって表示されているボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて見たい記録に合わせⒷを押すと、達成した時のプレイが画面に再現されます(ミラクルショットリプレイ)。ここでⒶを押すと、「せいせきをみるウィンドウ」にもどります。

※コースレコード(ベストスコア、ホールインワン、アルバトロス)は、「トーナメント」でプレイした場合のみ記録されます。

★個人成績（こじんせいせき）

メンバー名の一覧が表示されますので、ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて成績を見たいメンバー名を選び、Ⓑを押してください。ここでⒶを押すと、前のウィンドウにもどります。↗

●ハンディキャップ

オフィシャルハンディキャップの表示。トーナメントをプレイした時のみコンピュータが自動的に算出します。次のラウンド毎に更新されます。

●最大飛距離（ロングドライブ）

今までのラウンド中に出したドライバー（1W）の最高飛距離をヤードで表示します。

●ニアピン

ショートホールにおいてピンに1打目でいかに近づいたかをfeet（フィート）で表示します。ホールインワンの場合の0は記録されません。

●ロングパット

グリーン上においてカップインしたロングパットの最大距離です。feet（フィート）で表示されます。

●チップイン

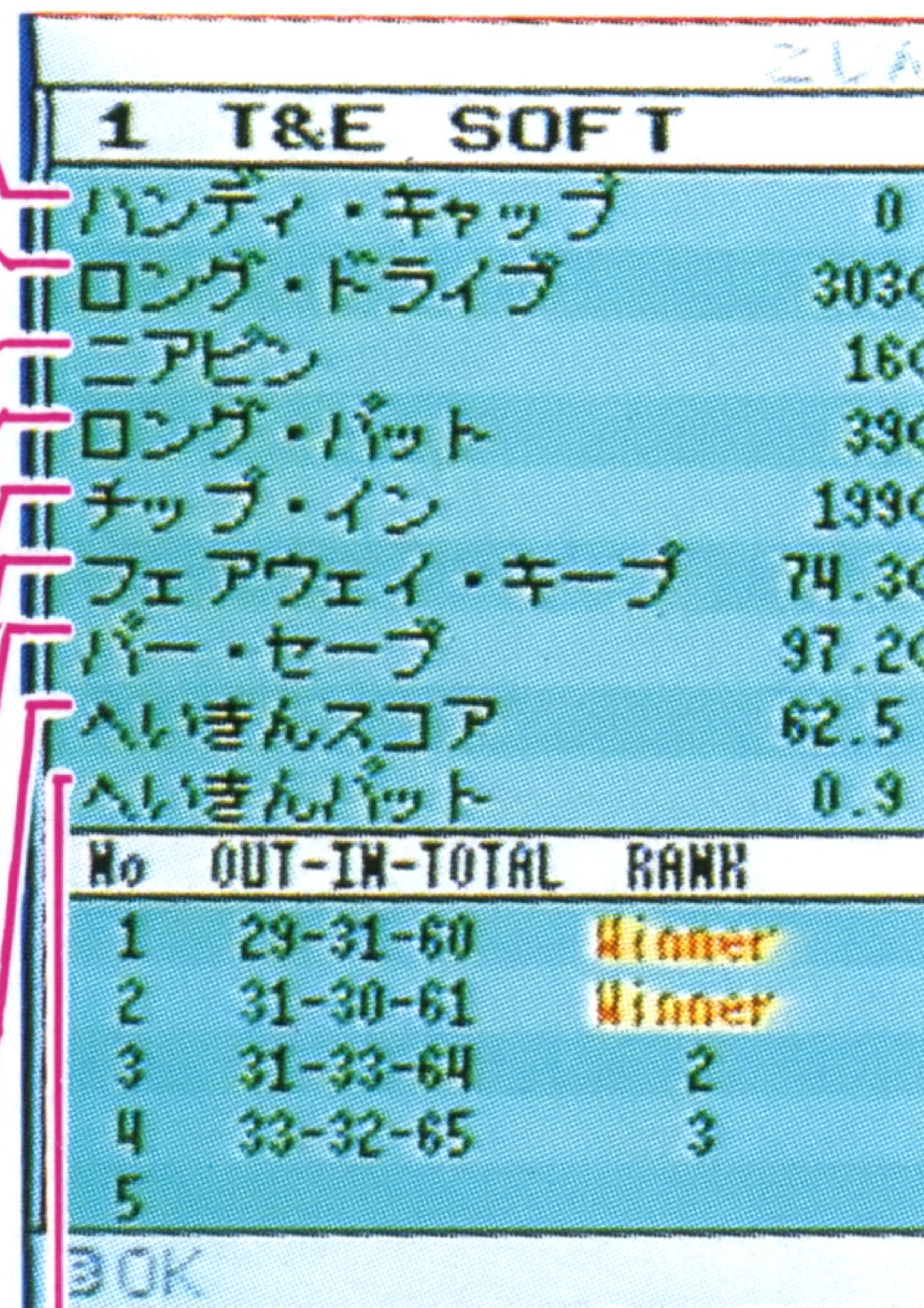
グリーン以外の場所からカップインさせた記録です。最長距離がヤードで表示されます。

●フェアウェイキープ率

●パーセーブ率

●平均スコア

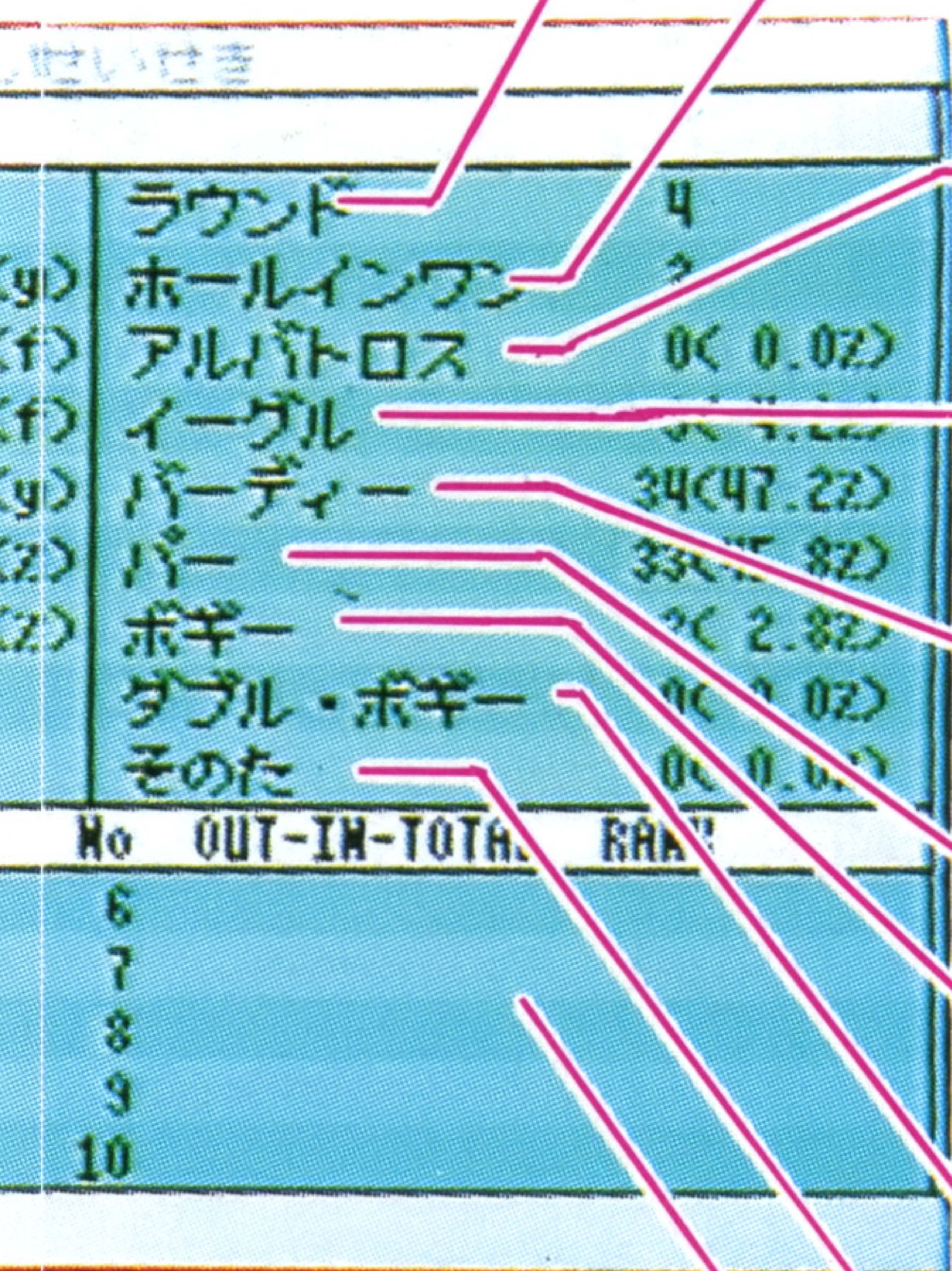
今までラウンドしたスコアの平均です。



●平均パット数

今までラウンドしーンにオンしてかさせたかの平均でそのホールのパッ

↘メンバー名の一覧が表示されている時にⒶを押すと、「せいせきをみるウィンドウ」にもどります。



●ラウンド数
ラウンドした回数

●ホールインワン
ホールインワンした回数

●アルバトロス
アルバトロスの回数と率

●イーグル
イーグルの回数と率

●バーディー
バーディーの回数と率

●パー
パーの回数と率

●ボギー
ボギーの回数と率

●ダブルボギー
ダブルボギーの回数と率

●その他
+3以上のスコアの回数と率

※今までのベスト5のスコアを記録します。日付、アウト・イン・合計のスコアとランキングです。

た平均パット数です。グリ
ら、何パットでカップイン
すが、チップインした時は、
ト数は0になります。

5. プレイの説明

すぐにゲームをプレイしたいという気持ちは分かりますが、その前にゲームの基本画面について説明します。この部分を理解しないことには、プレイが思うように進みません。

■基本画面の見方

A：セレクトウィンドウ

この後で詳しく説明しますが、このウィンドウでプレイの全てをコントロールします。Ⓑを押すと、ディレクション（ボールの打つ方向の決定）、クラブ（クラブの選択）、スタンス（スタンスの決定）、そしてショット（ショットをする）の順にチェンジしていきます。Ⓐを押すと、前のウィンドウにもどります。ディレクションの時にⒶを押すと、メニューウィンドウに切りかわります。



B：視野画面

3D表示による視野を表示。現在のプレイヤーの位置からの視野を3Dによるグラフィックスで表示します。この視野画面の中央がショット方向となります。

C：メンバー名

メンバー名の他、が、何ストローク目す。またピンまでのグリーン上では残（1ヤードは約3フを表示します。

D：方位スケー

向いている方角を赤いフラッグ（旗）を示します。

E：WIND（風の向き、風速）

コース全体に対してのウィンド（風）を示します。針の太い方から細い方に向かって風が吹いています。下の数字は風速を表しています。常に風向きや風速が変化します。ちなみに風速は1〜11mまでとなっています。

F：LIE（ライ）

ライ（ボールの置かれた地面の状態）を示します。ライの状態は、全部で13種類あります(P.39〜参照)。ボールを同じパワーで打つ場合、ラフ（草地）やバンカー（砂地）などでは、フェアウェイで打つ場合よりも負荷がかかり、ボールの飛距離は当然小さくなります。



次のショット
かを表示しま
残りヤード数、
りフィート数
ィートです。)

G：ホール全体図

プレイしているホールの全体図およびそのホールナンバーを表示します。コースのレイアウトやバンカー、木、池などの位置を表示しています。また、ボールの現在位置やショット方向（黄色の線で表示）もここで見ることができます。なお、ここでのメンバー名の表示は表示スペースの関係上、最大7文字まででです。ご了承ください。

※右のメモリは、100ヤード単位となっています。

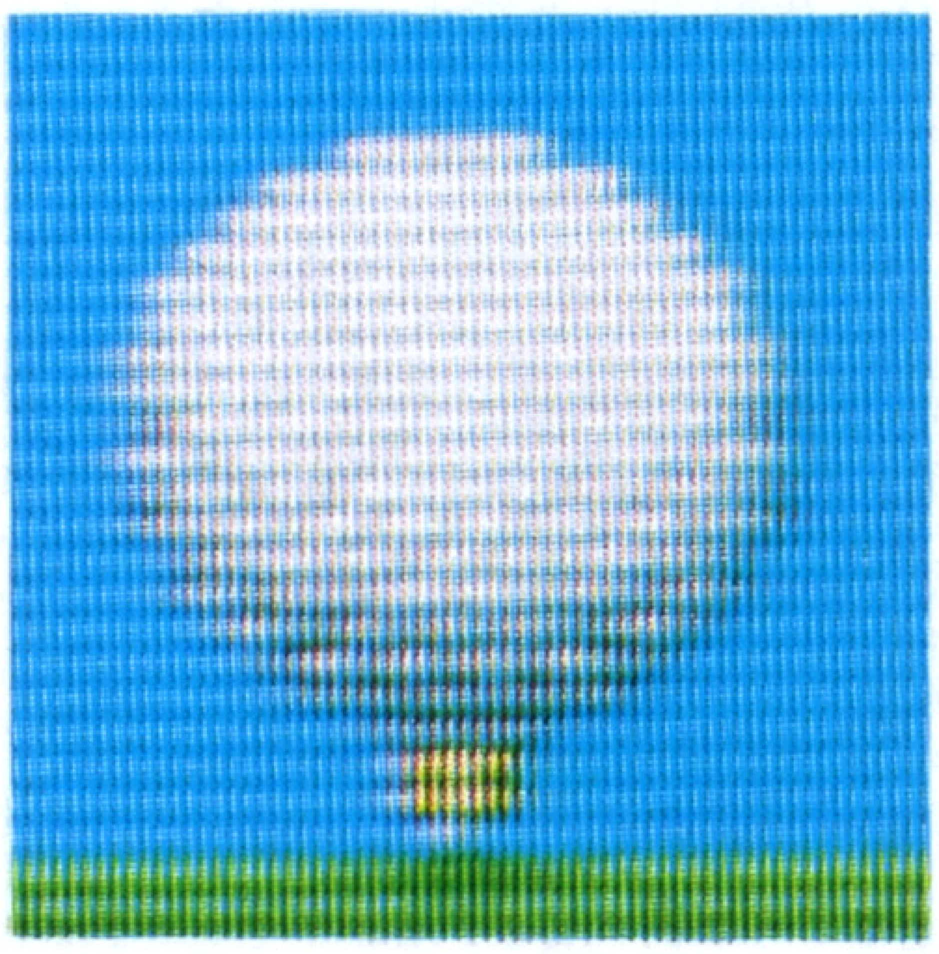
ル

表示します。
は、ピン方向

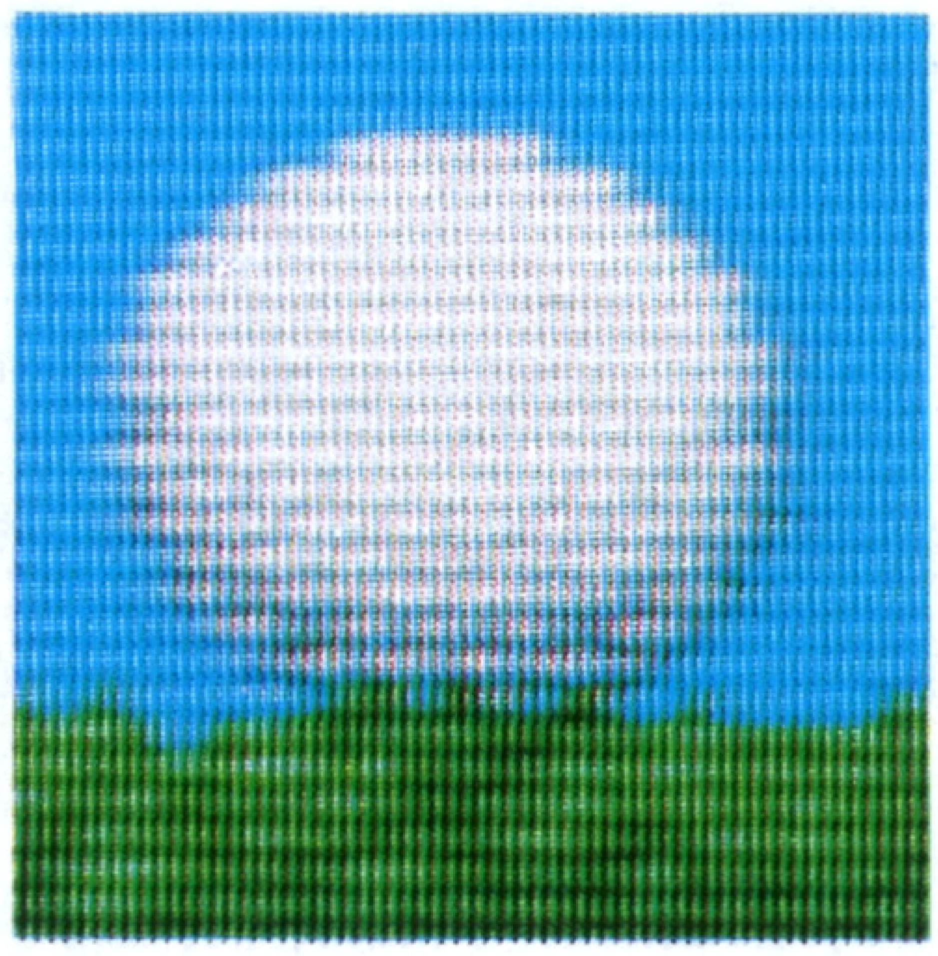
H：ホールの大きさ

現在のホールのパー表示、ヤード数（ホールの長さ）を表示します。

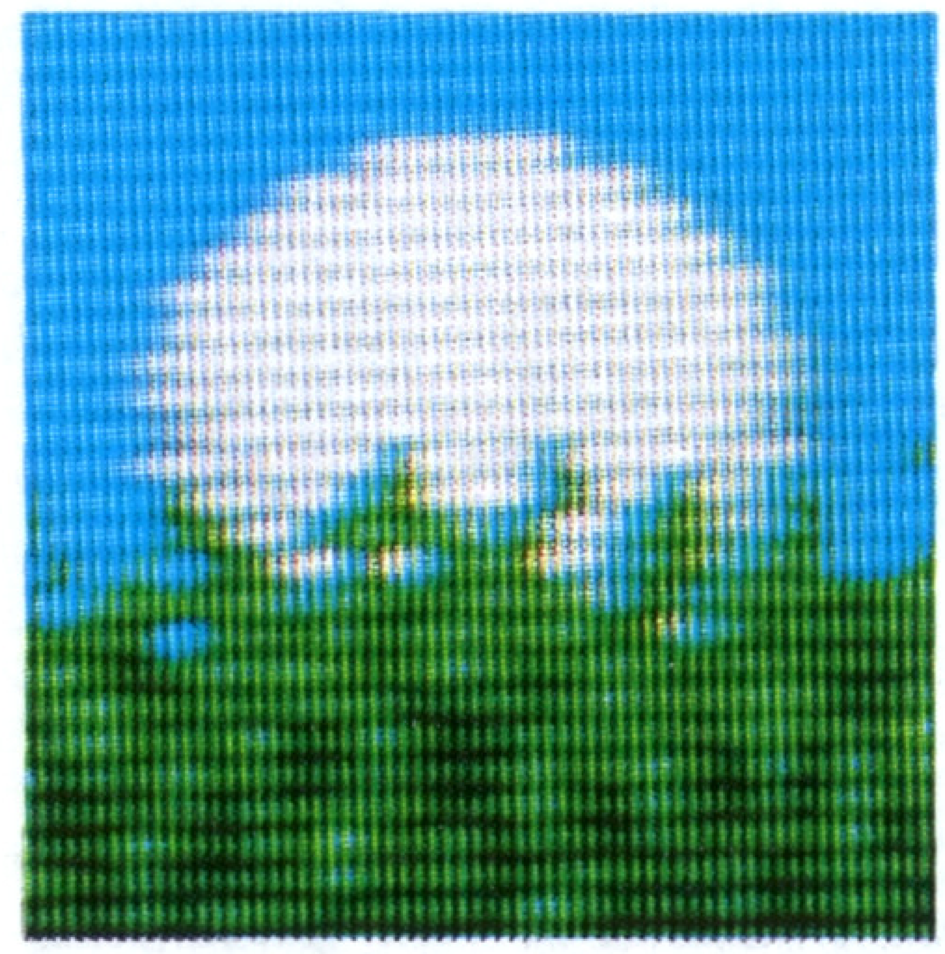
ライの



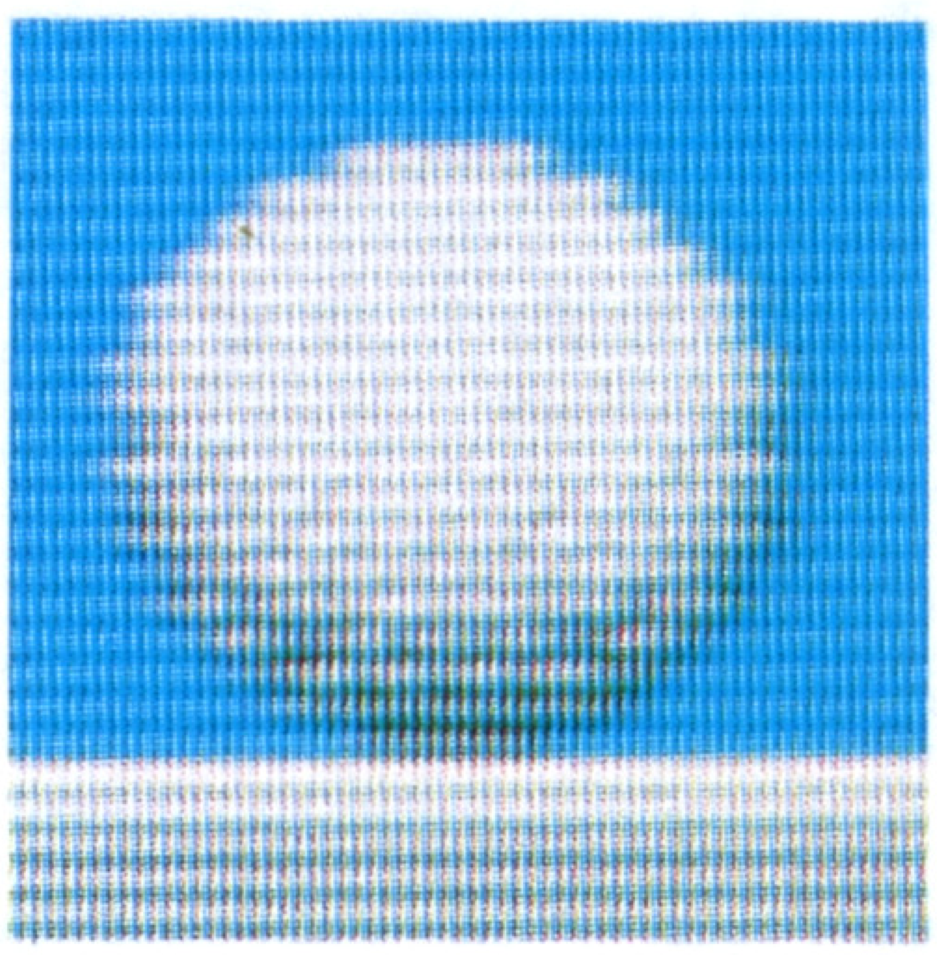
ティーグラウンド



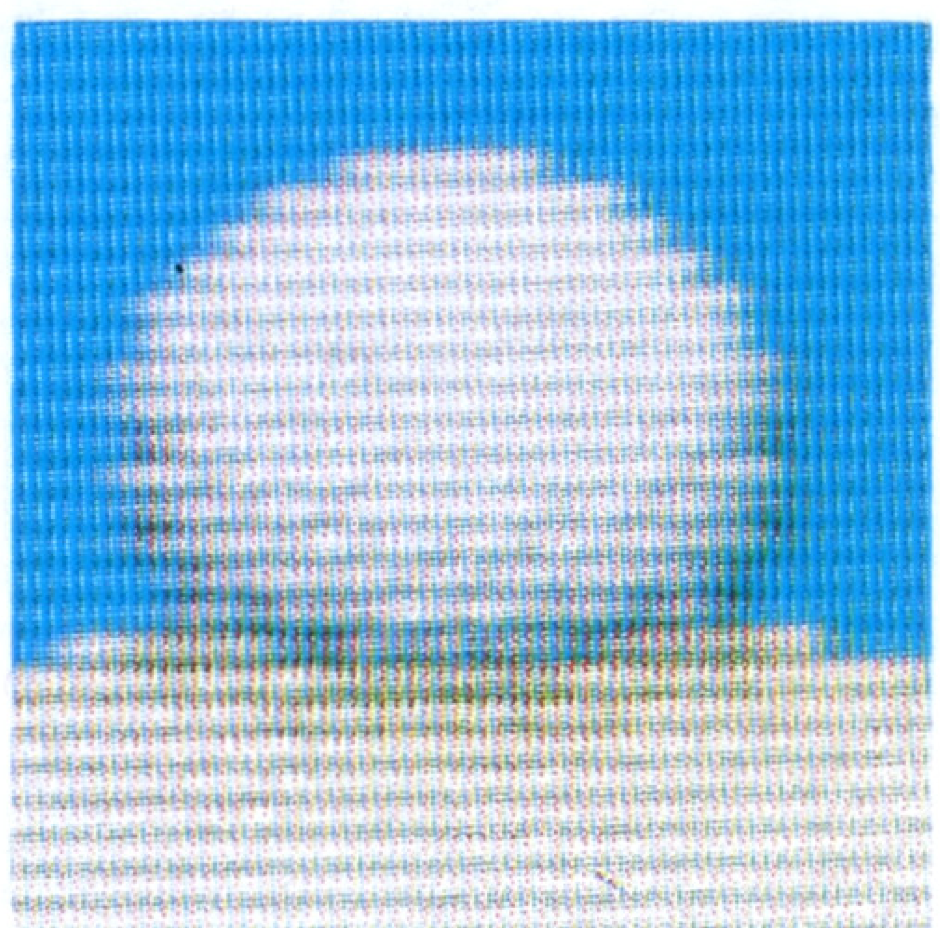
フェアウェイ



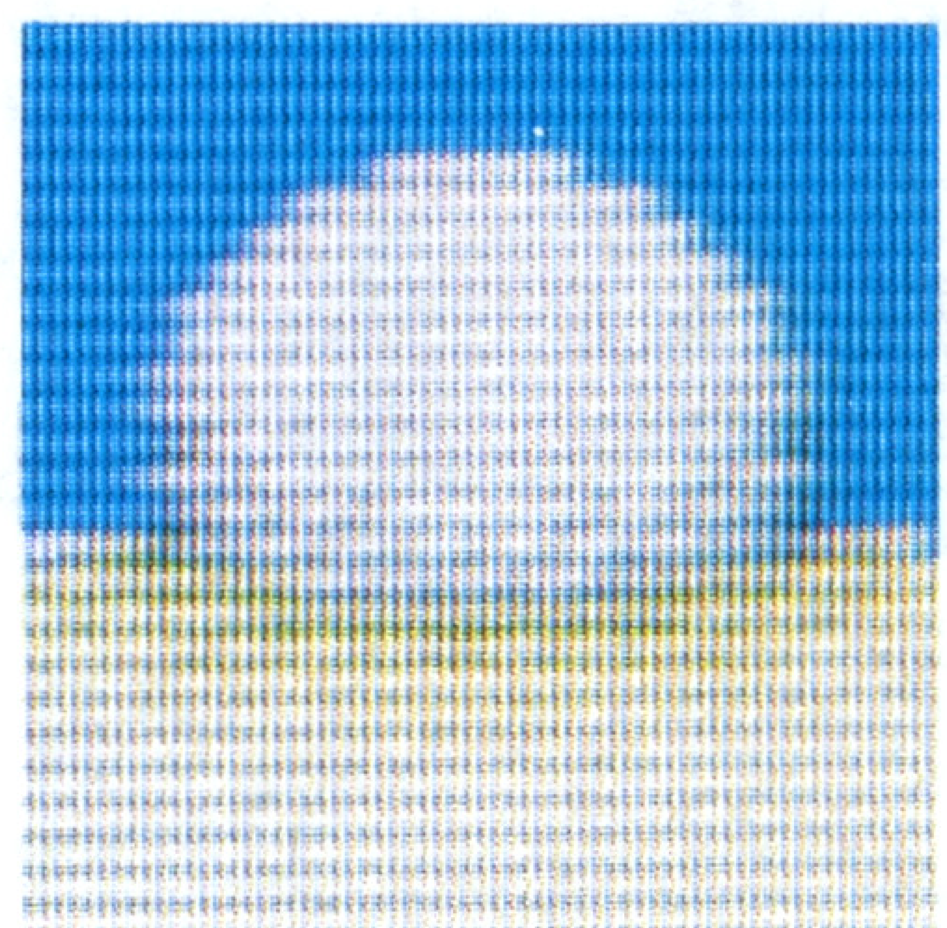
ラフ（浅い状態）



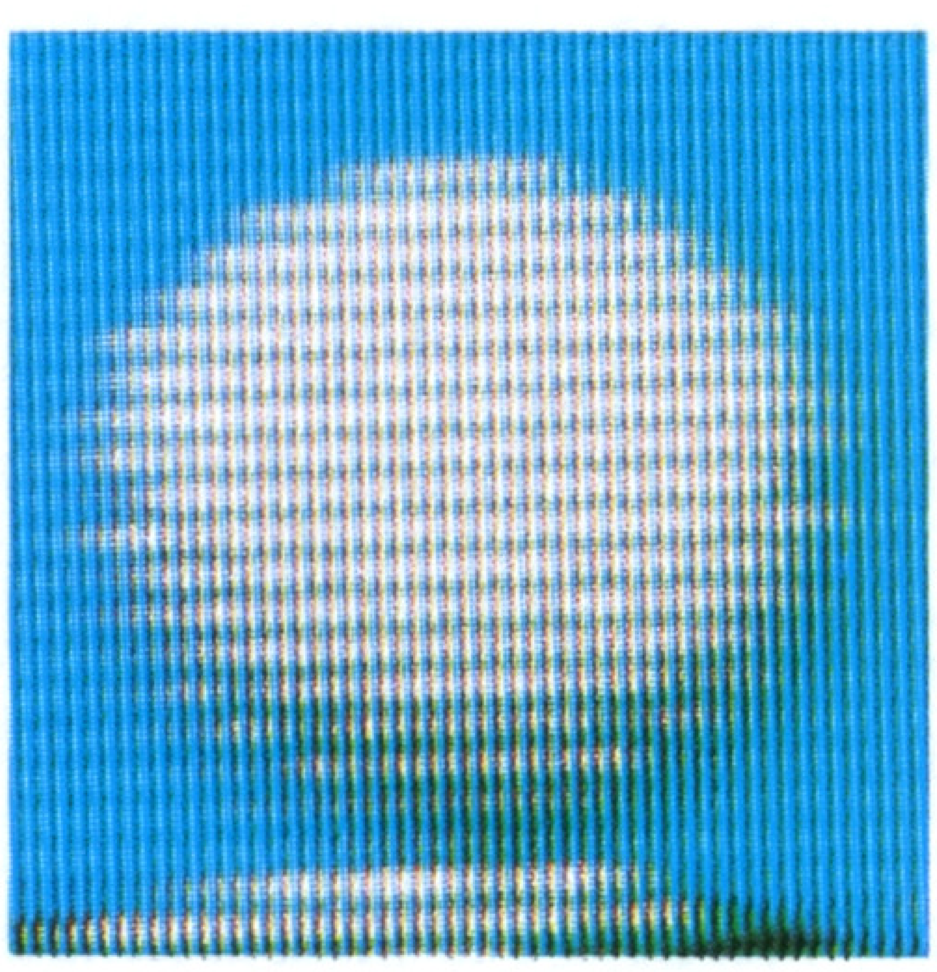
カート道



バンカー(普通の状態)

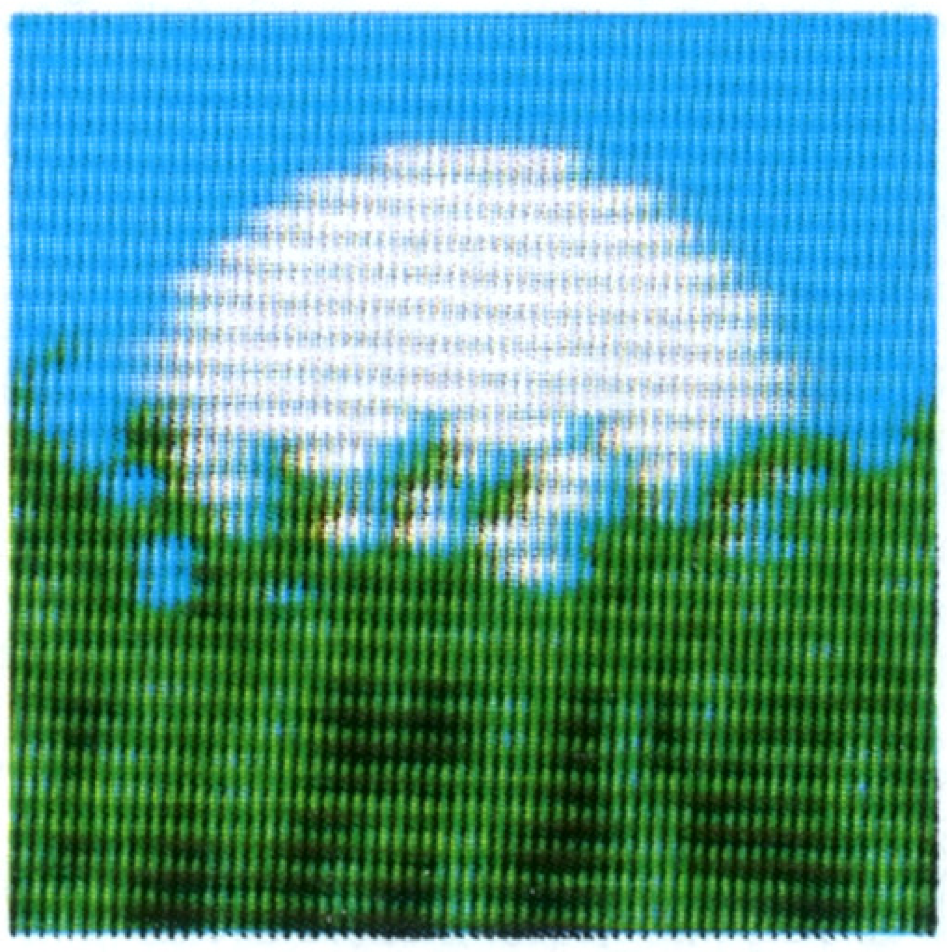


バンカー（半目玉）

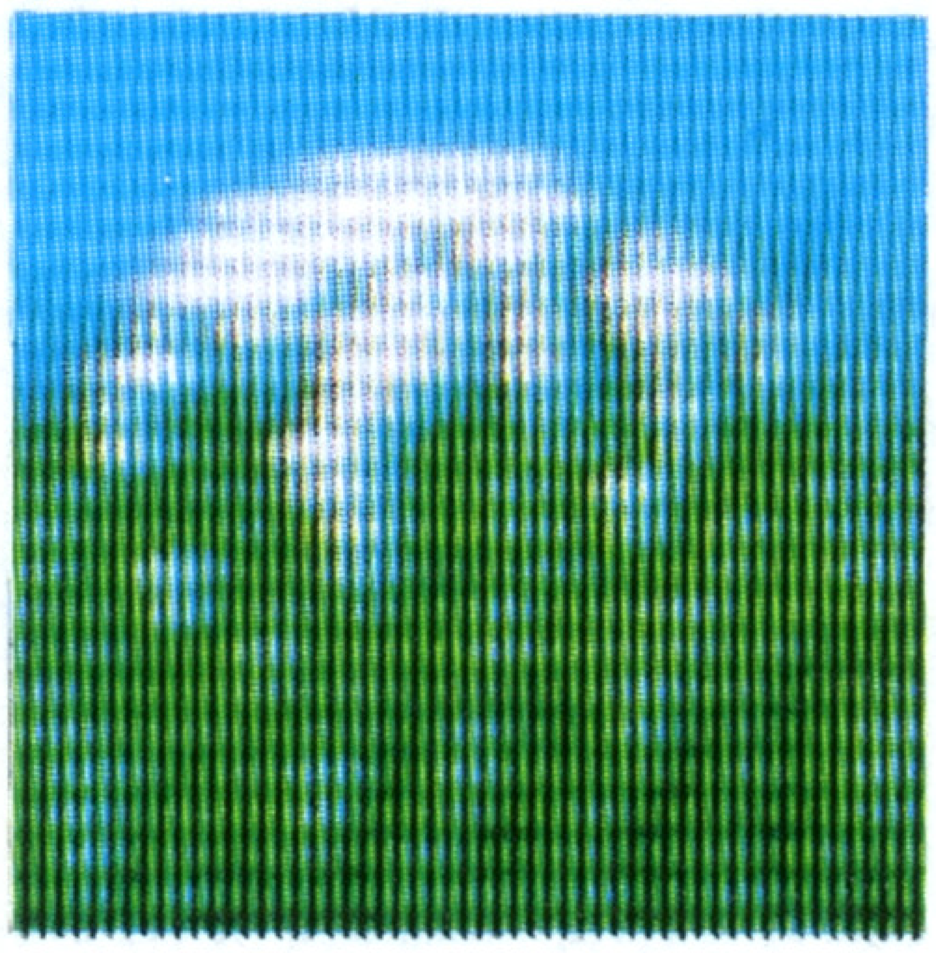


ロック2

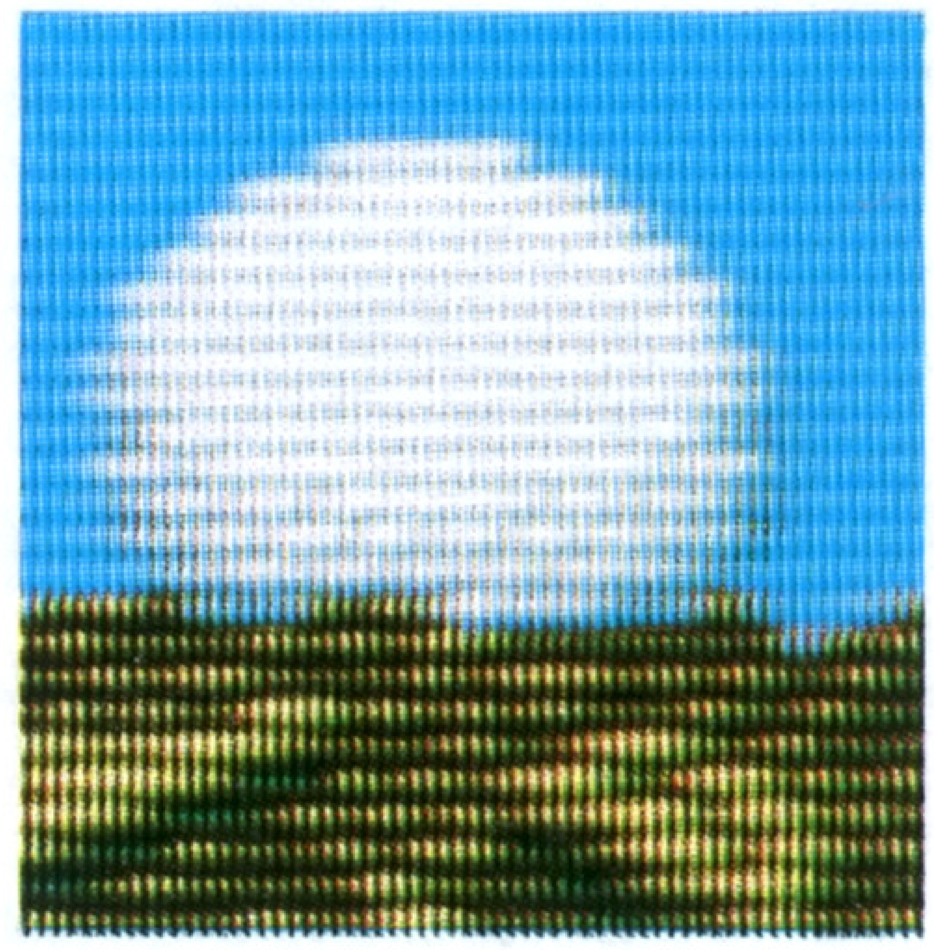
状　態



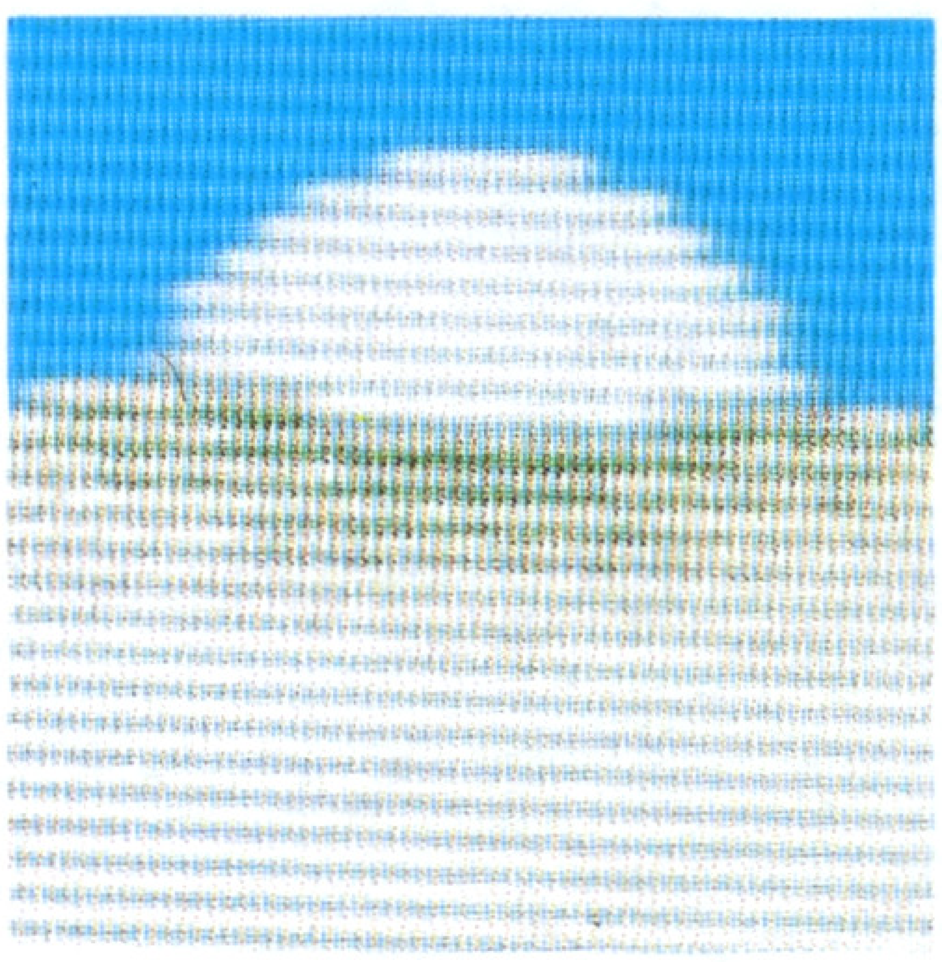
ラフ（深い状態）



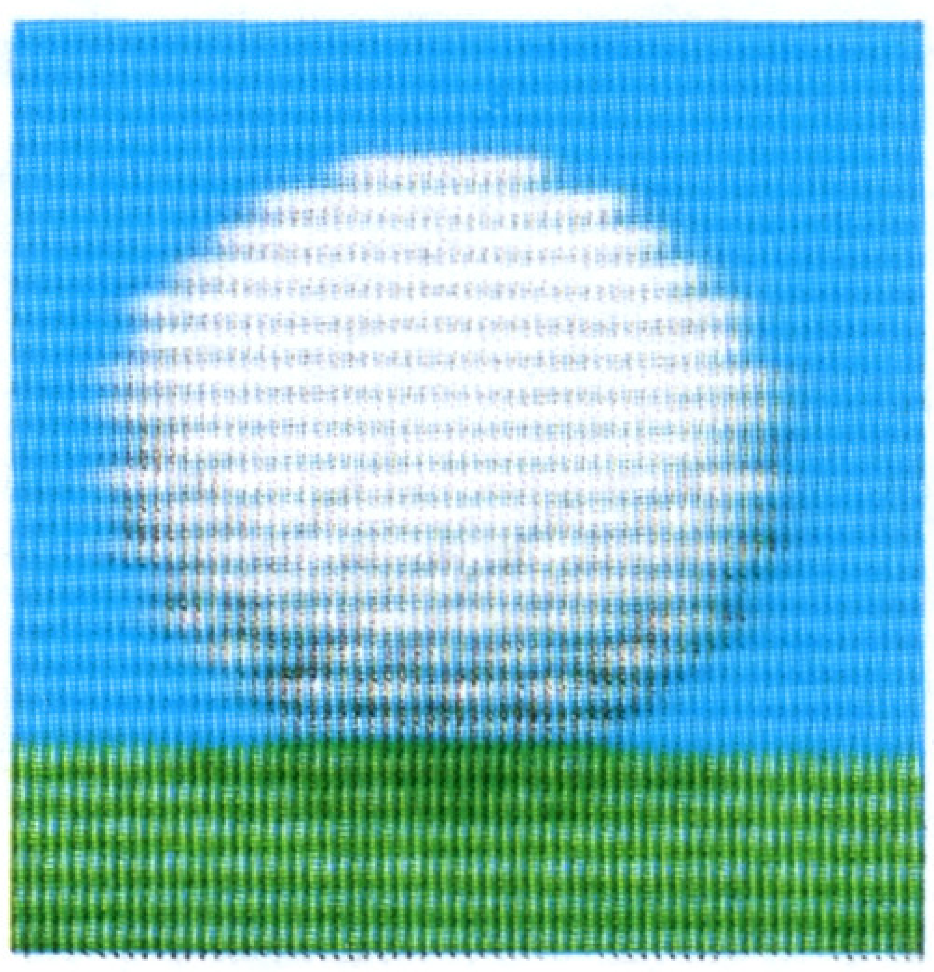
ラフ(非常に深い状態)



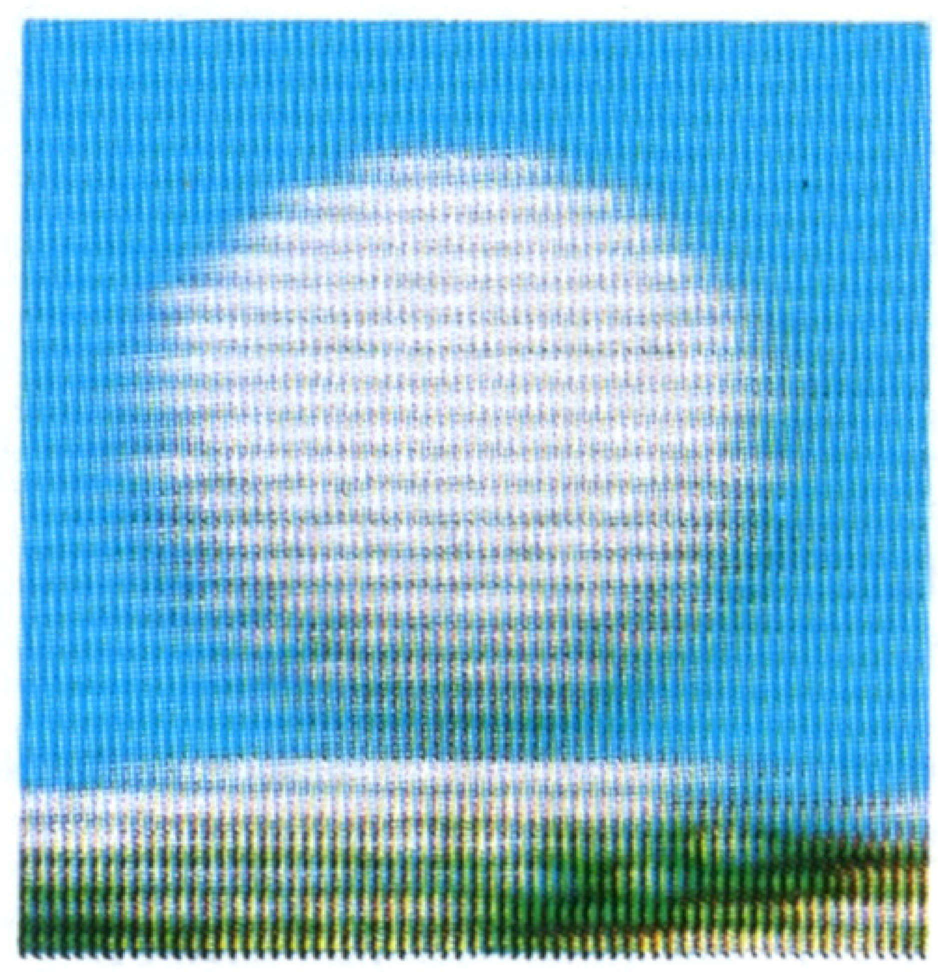
ラフ（土の状態）



バンカー（目玉）



グリーン



ロック1



カップおよびボールは、見易くするためにサイズを実際のものより大きめに設定してあります。そのため、至近距離において多少の表示誤差が出る場合があります。また、画面が切り変わる瞬間に、小さな点や線が表れることがありますが、3D演算処理に伴うもので、ゲームに何ら影響ありません。ご了承ください。

プレイする上で注意すること

このゲームは、実際のゴルフルールに基づいてプレイできるようになっています。ただし、少し異なる部分もありますので、注意してください。

●ウォーターハザード

ペブルビーチにおけるウォーターハザードは、１ペナルティーで実際は指定されたドロップエリアからの打ち直しとなります。しかし、このゲームは、日本における一般的なルールに基づいています。

打ち直し地点は、ピンと、最後に横切ったウォーターハザードのエッジを結んだ、延長線上の岸となります(ピンから遠ざかる方向)。ただし、このゲームの特別ルールとして、その延長線上がOBの場合は、ピンに近い方の岸としています。

また同様に、以上の規定によって決定された打ち直し地点が、もとのショット位置より（ピンから）遠ざかる時は、自動的にもとのショット位置からの打ち直しとなります。どちらの場合も、1ペナルティーとなります。

●OB

18ホール全てにOBが設定してあります。OBの場合は、1ペナルティーで、もとのショット位置からの打ち直しとなります。

●バンカーとラフでのショット

実際のゴルフでは、バンカーやラフにボールが入った場合、様々なショット方法がありますが、ゲームとしての難易度や操作系の複雑さを考慮して、ショットポイント（打点）は、他の場合と同様、ボールの中心をスウィートスポットとしています。また特別にスタンスを考慮する必要もありません。

ただし、砂や草などによる抵抗等は、忠実にシミュレートされていますので、リカバリーは実際のゴルフと同様、かなり難しいものとなっています。クラブ選択を慎重に行い、自分なりのテクニックを身に付けてください。

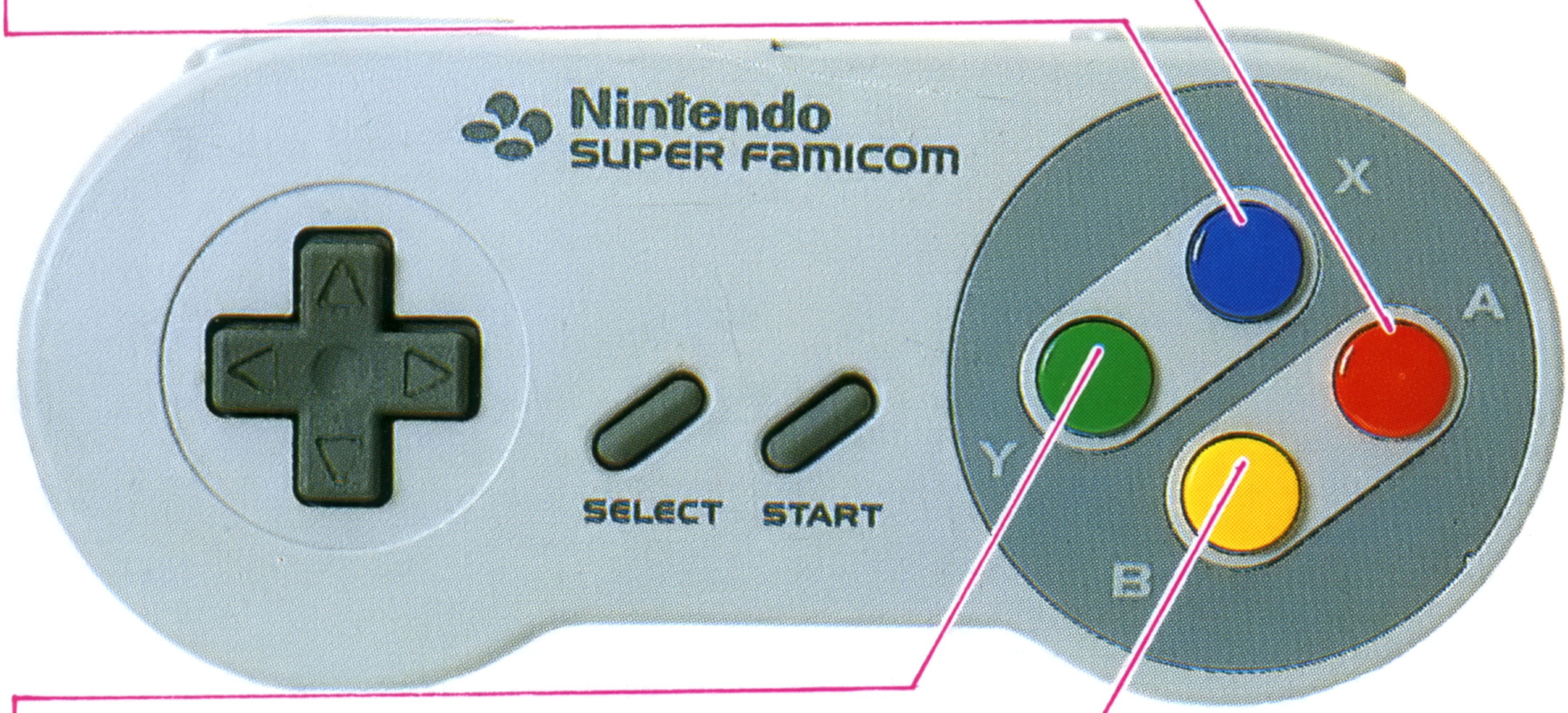
■実際のプレイ

プレイ自体は、このセレクトウィンドウで全て行います。
4種類のウィンドウがあります。

【共通する操作】

Ⓧを押すと、視野画面がグリーン拡大画面に切りかわります。もう一度Ⓧを押すと、もとの視野画面にもどります。

Ⓐを押すと、前のウィンドウにもどります。



Ⓑを押すと、次のウィンドウに進みます。

Ⓨを押すと、メニューウィンドウに切りかわります。

SELECT を押すと、セレクトウィンドウの位置が、視野画面上を移動します。一回押す毎に移動します。

●ディレクション（ショット方向の決定）

ボールは常に、視野画面の中央に向かって打つことになります。画面右下のホール全体図や風の向き、風速を見ながら、ベストなショット方向を決定してください。

●赤い旗がピンの位置

●緑色の扇形の部分が現在の視野画面

●青い線が風の向き
現在のメンバーの位置を中心とした時の風の方向です。ホール全体の風向きとは異なる時もあります。



●視点上下移動
1回押す毎に、視点が上下に移動します。

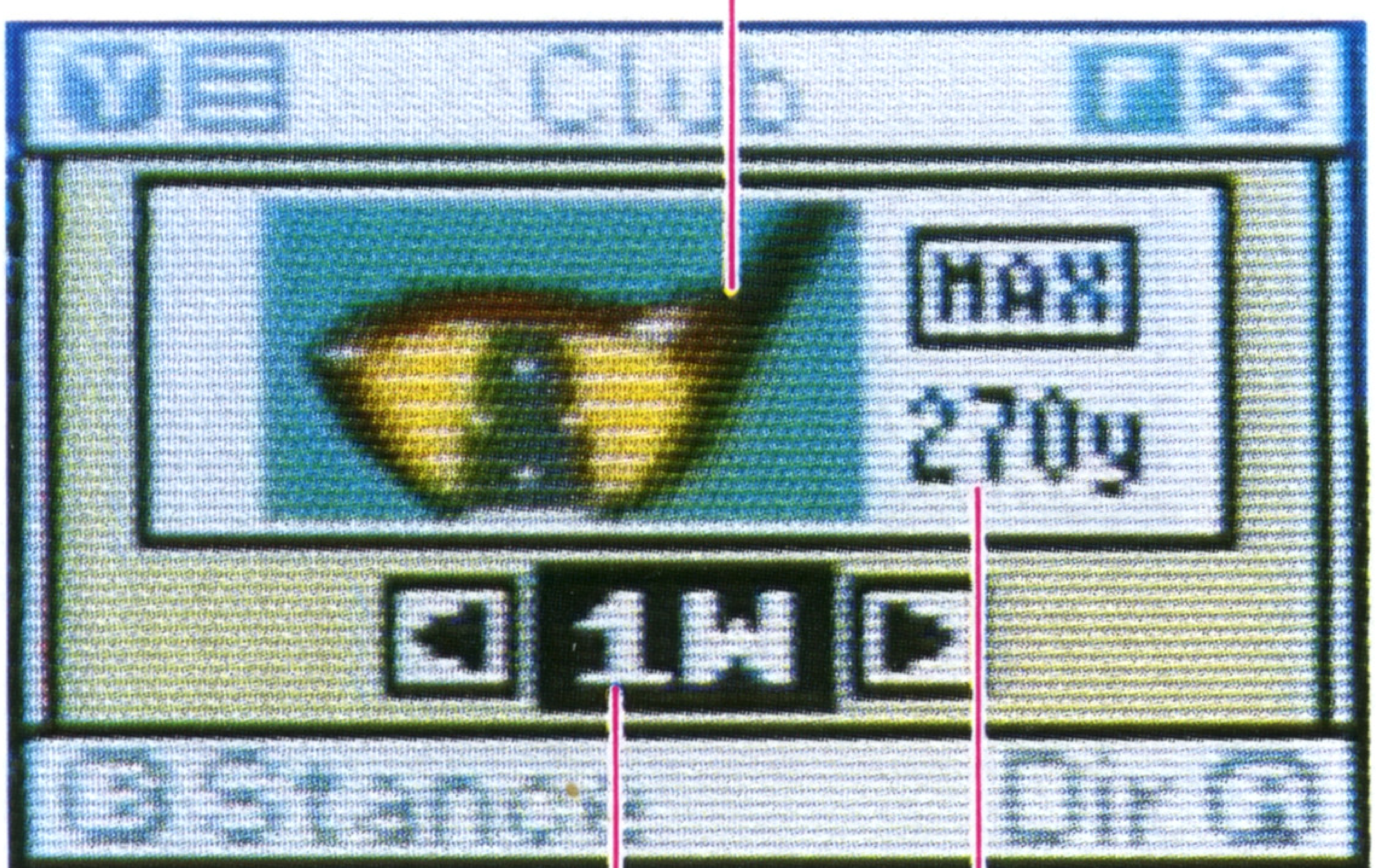
●左右方向回転
1回押す毎に、視野画面が左右に回転します。

Ⓛまたは🅁を押していれば、視野画面の表示はそのままで、自由に▲ ▼ ◀ ▶を活用できます。Ⓛまたは🅁を押すのを止めた時点で視野画面の表示が変わります。
これは非常に便利な機能ですからぜひ活用してください。スピーディーなゲーム進行が可能となっています。

●クラブ（クラブの選択）

画面左下の残りピンまでの距離と、風速、ボールの状態・位置などを考慮して、打つクラブを選択します。

●選択したクラブが表示されます。



●十字ボタン◀ ▶を押して変更します。

●選択したクラブの飛距離の目安値が表示されます。

クラブは、次の14本から選んでください。

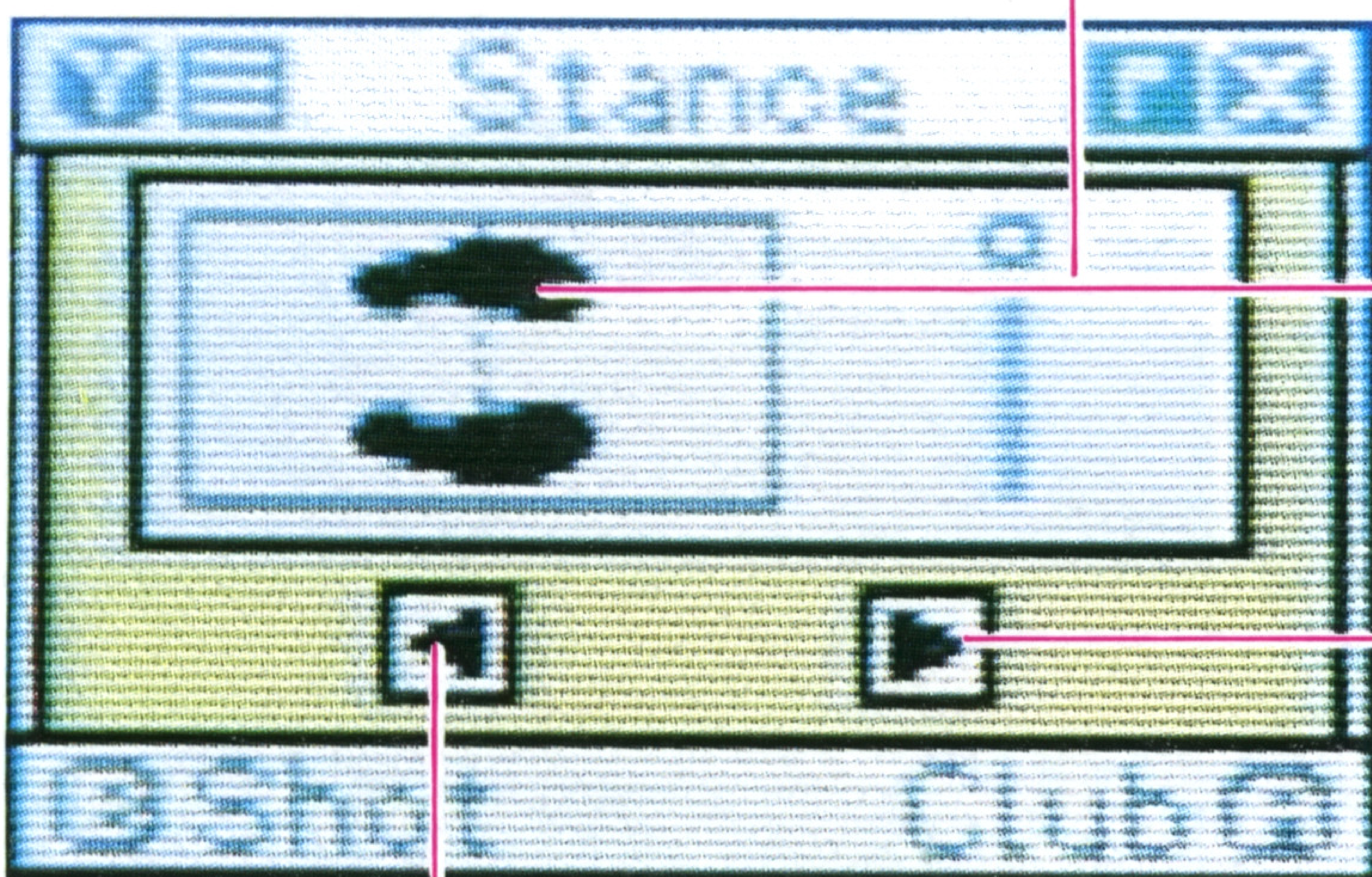
1W	ドライバー	270ヤード	
3W	スプーン	230ヤード	→ウッド
4W	バフィー	210ヤード	
2I	2番アイアン	200ヤード	→ロングアイアン
3I	3番アイアン	190ヤード	
4I	4番アイアン	180ヤード	
5I	5番アイアン	170ヤード	→ミドルアイアン
6I	6番アイアン	160ヤード	
7I	7番アイアン	150ヤード	
8I	8番アイアン	140ヤード	→ショートアイアン
9I	9番アイアン	120ヤード	
PW	ピッチングウエッジ	110ヤード	→ウエッジ
SW	サンドウエッジ	90ヤード	
PT	パター	100フィート	パター

※飛距離は、風やコースの状態を無視し、ボールの中心をインパクトした時に想定できる各クラブの目安値です。

●スタンス（スタンスの決定）

スタンスを変えることで、ボールの飛び方が変わります。十字ボタン◀ ▶を押して変更します。

●スタンスを変えたことによる、ボールの飛ぶ方向が表示されます。



●スタンスの状態が表示されます。

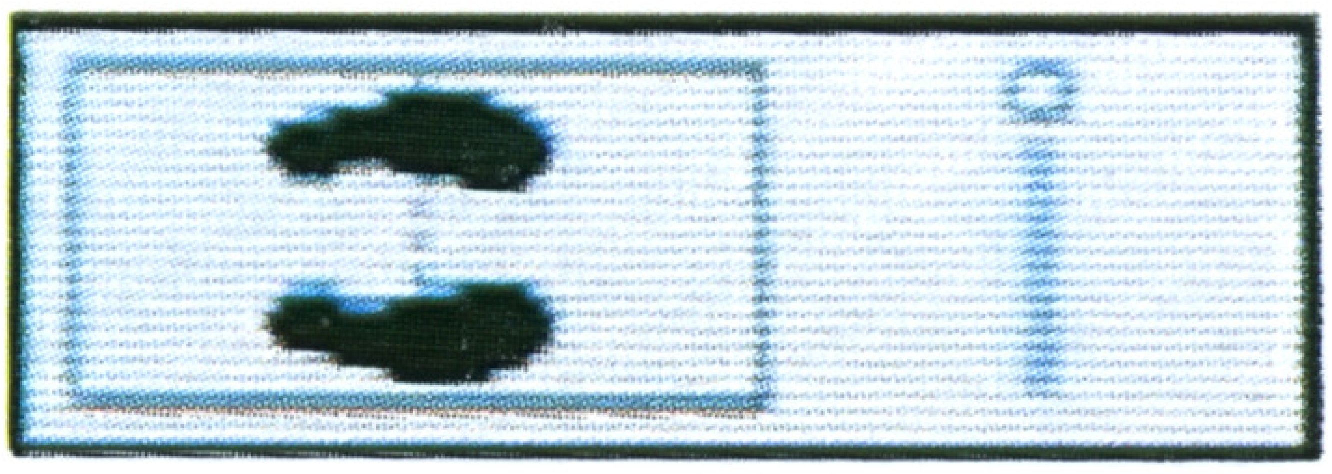
●オープンスタンスとなります。

●クローズドスタンスとなります。

スタンスを変えることによってフェードボール、ドローボールと打ち分けることができます。

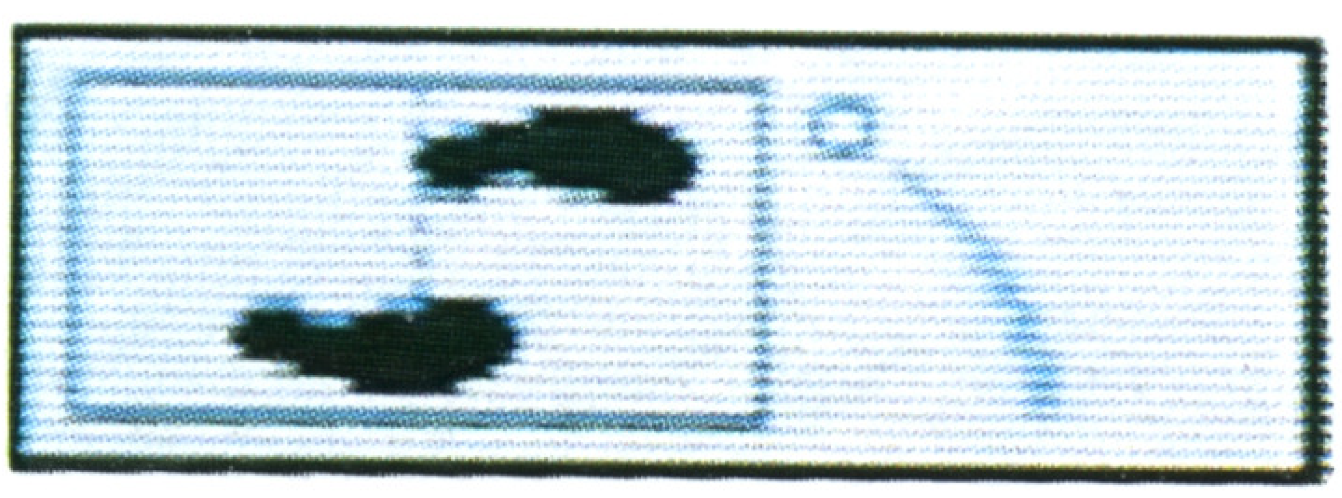
●スクウェアスタンス

スクウェアスタンスは、自分の向いた方向に真っ直ぐ飛びます。



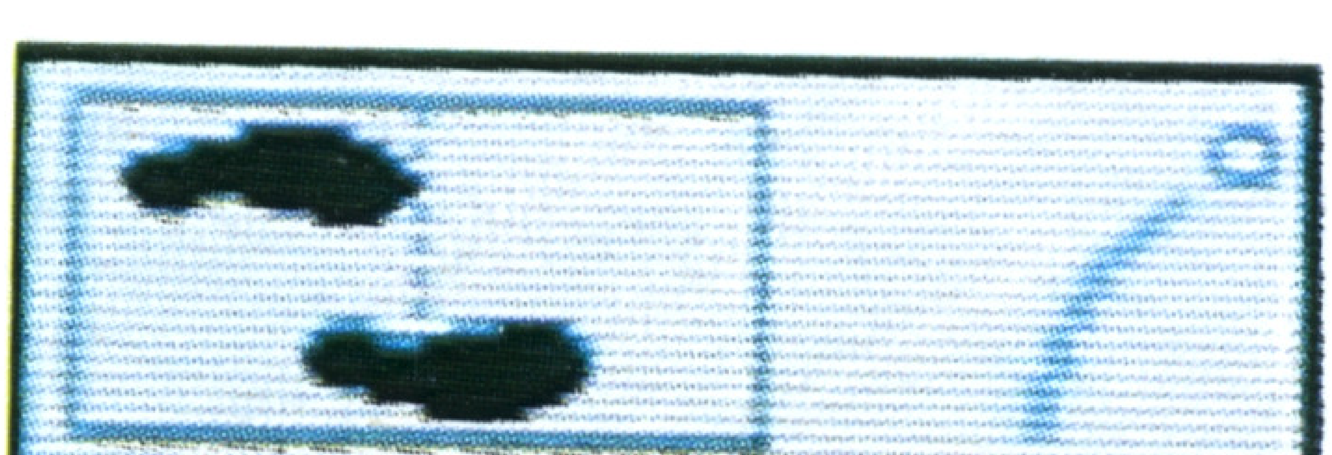
●クローズドスタンス

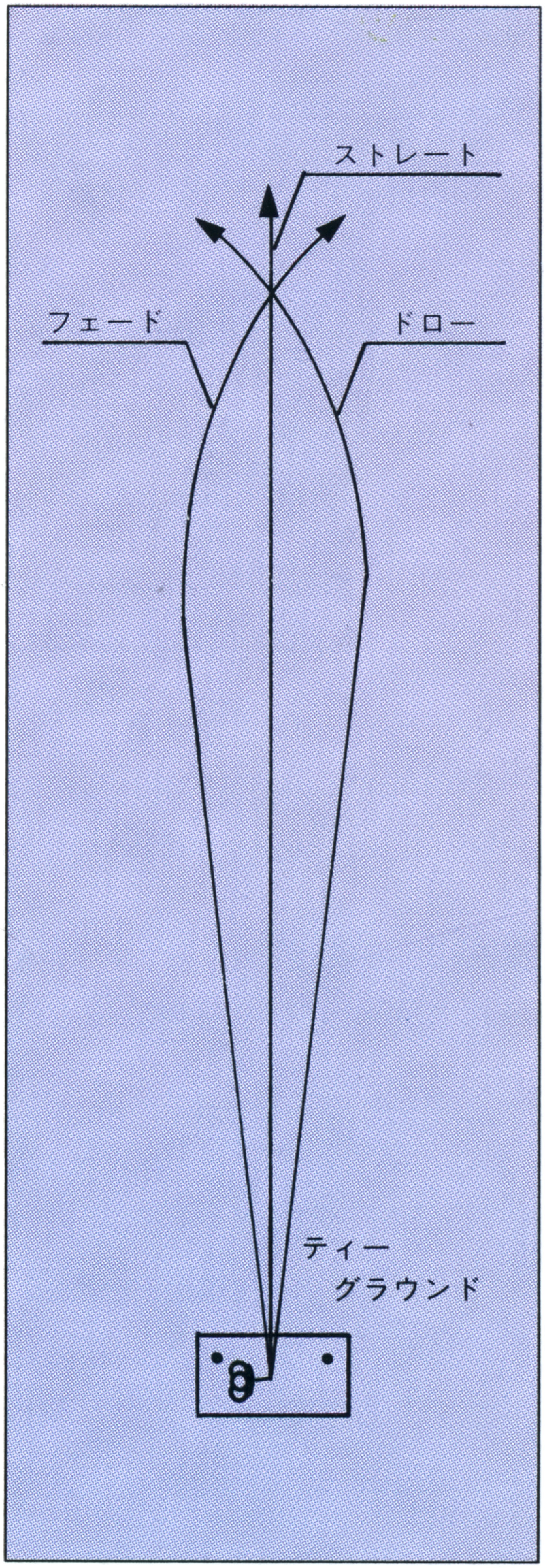
クローズドスタンスは、ドローボールを打つことができます。足の開きが大きければ大きいほど、曲がり方も大きくなります。



●オープンスタンス

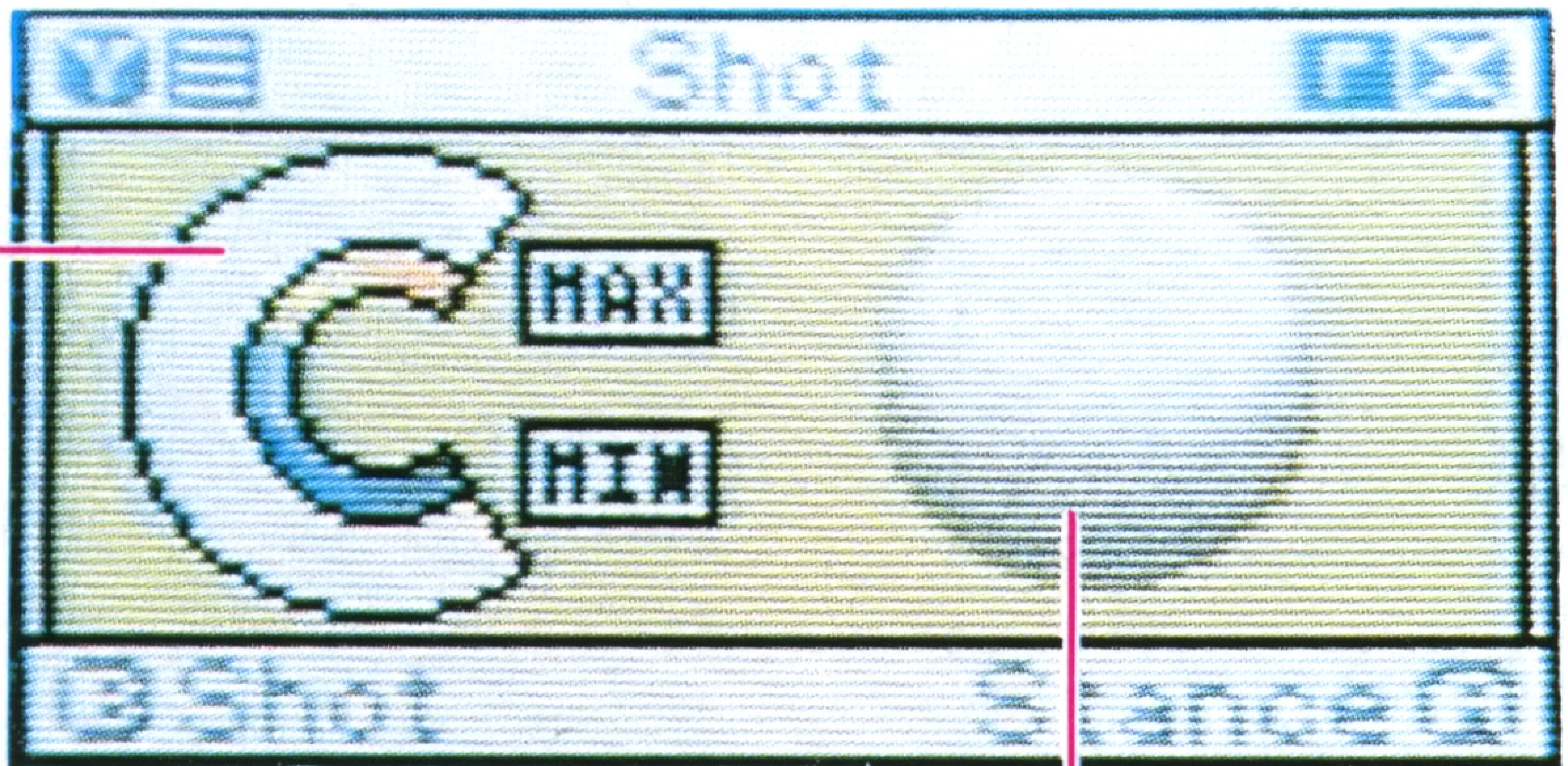
オープンスタンスは、フェードボールを打つことができます。足の開きが大きければ大きいほど、曲がり方も大きくなります。





●ショット（実際のショット動作）

ここで実際にボールを打ちます。このゲームにおいて、最も緊張する瞬間です。神経を集中させて、慎重に操作しましょう。



●ボールを打つパワーを決定します。使用しているクラブの飛距離に対して0%～100%までを決定できます。

●ボールのインパクトの位置（打点）を決めます。

■パワーの決定

Ⓑを一度押すと、[MIN]から[MAX]へ赤いバーが動き始め、[MAX]に達するとまた[MIN]へもどります。さらにⒷを押すと、バーが止まり打つ力が決まります。バーが移動する弧の内側が5分割に色分けされていますから、これを目安に打つ力を決定してください。

※100%のショットばかりを狙うとタイミングがずれて、10%のパワーになってしまったりすることがあります。実際のゴルフもあまり力みすぎるとミスショットが出やすいものです。

よくタイミングを図って決定してください。また、パワーのバーは、

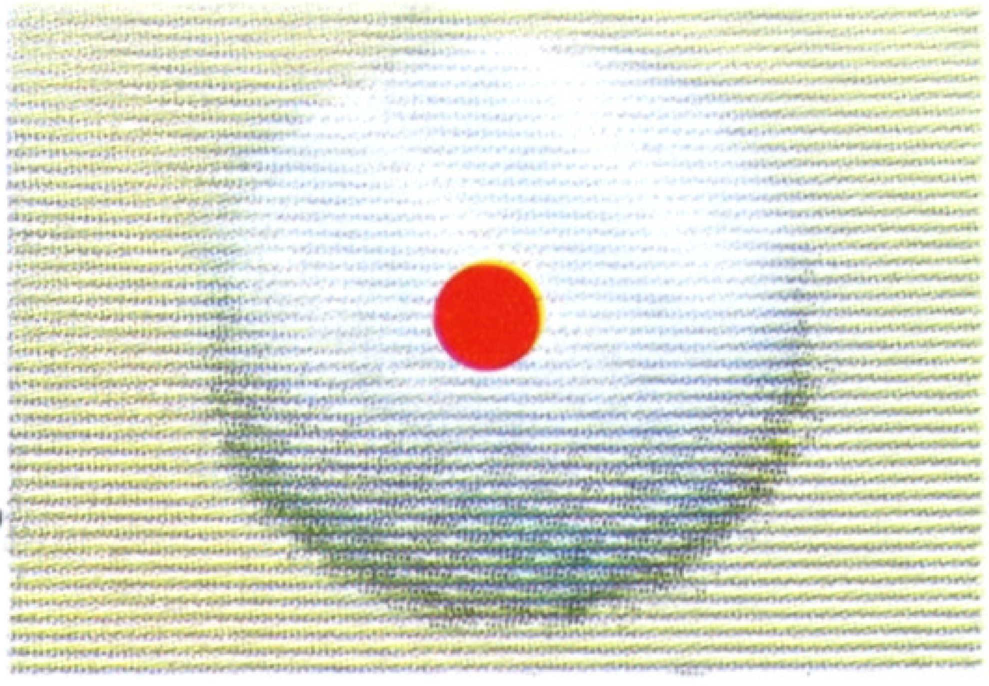
Ⓑを押すまで動き続けます。パワーはボールの初速度を決定するもので、半分の力で打ったからといって、そのクラブの半分の飛距離になるというものではありません。

■インパクトの決定

パワーを決定すると、すぐにボール上に赤いマークが現われ、左右に移動しながら上から下へ、最下点までくると、次は上に向かって移動します。一往復する間にⒷを押してください。インパクトの位置を決定しないと空振りとなります。



■インパクトの位置によるボールの変化



ボールの上をたたくと

トップスピンがかかり、低い弾道でボールは飛び、落下してからのラン(転がり)が増えます。

ボールの下をたたくと

バックスピンがかかり、高い弾道でボールの飛距離が落ちますが、止まりやすくなります。ショートアイアンやウエッジなら、落下してからボールが後戻りすることもあります。

ボールの右をたたくと

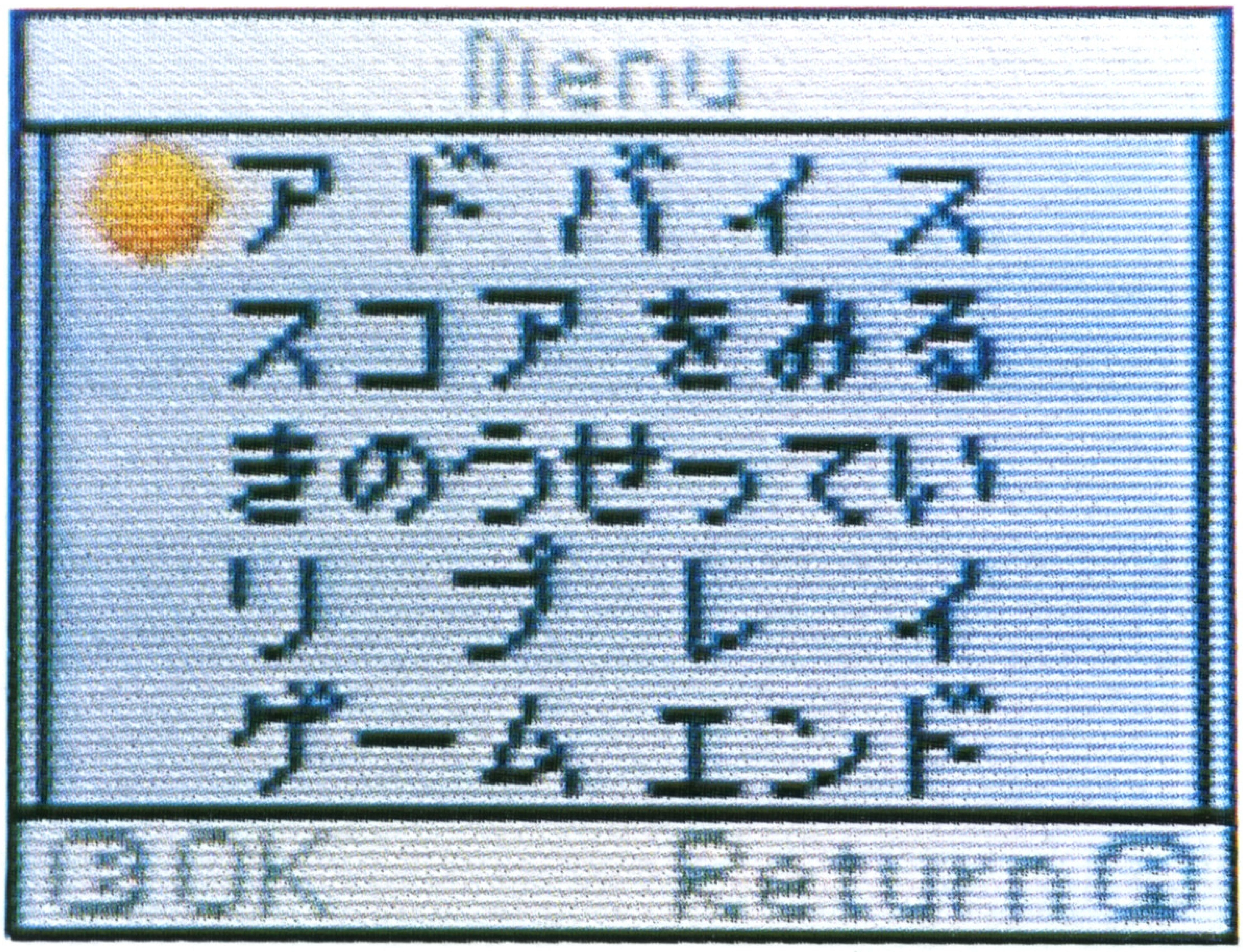
フックボールとなり、左側へ曲がります。

ボールの左をたたくと

スライスボールとなり、右側へ曲がります。

※スウィートスポットはいつもボールの中心です。実際のゴルフとは違い、バンカー内や深いラフでも、ボールの下をたたく必要はありません。

■メニューウィンドウ



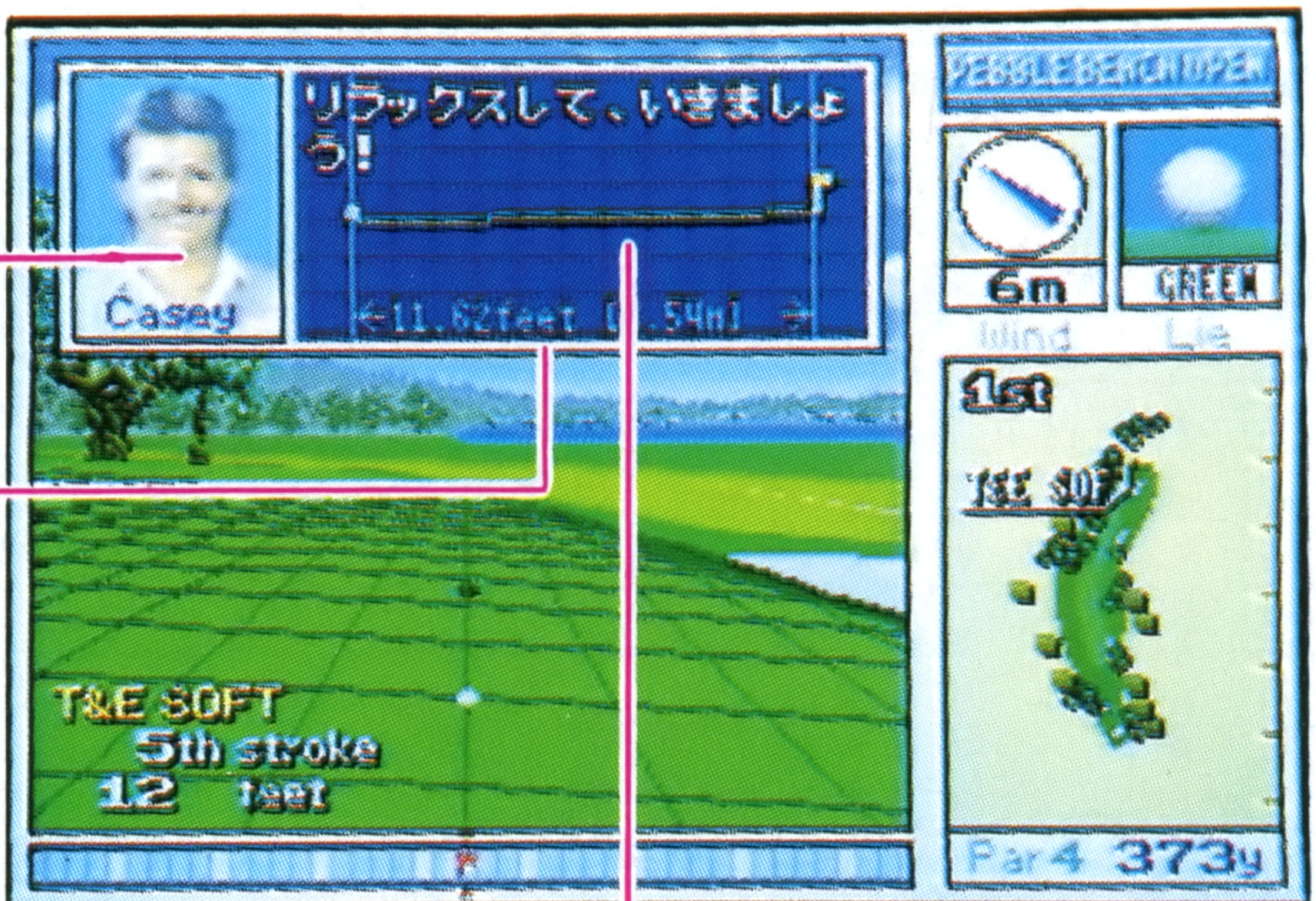
プレイ中（セレクトウィンドウが表示されている時）に、Ⓨを押せばいつでもメニューウィンドウに切りかわります。

ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させてコマンドを選び、Ⓑを押して決定してください。ここでⒶを押すと、ゲームにもどります。

●キャディーアドバイス（アドバイス）

地面のアンジュレーションが確認できます。グリッド（いわゆるワイヤーフレーム）が表示され、アドバイスウィンドウが開きます。グリッド表示中にⒷを押すと、グリッド表示が中止され、キャディーメッセージに移ります。
Ⓐを押すと、メニューウィンドウにもどります。ゲームをスピーディーに進めるために活用してください。

①選択したキャディー



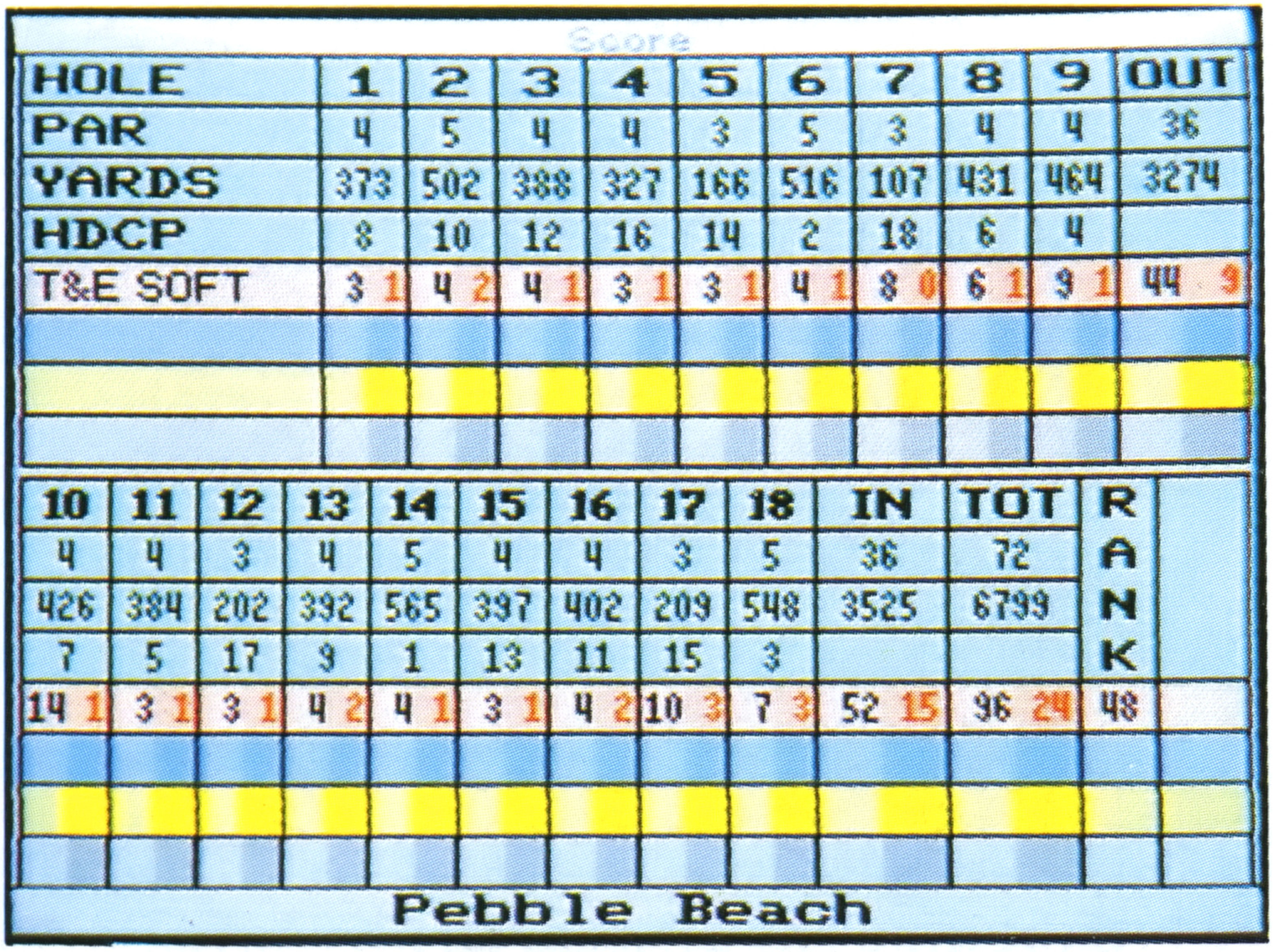
②その時点のボールの位置からピンまでの断面図

③その時点のボールの位置からピンまでの距離をヤード（グリーン上ではフィート）、メートルで表示します。

※ティーグラウンドでは、グリッドは表示されません。

●スコア表示（スコアをみる）

ゲーム途中のスコアを見ることができます。Ⓑまたは Ⓐを押すと、メニューウィンドウにもどります。ゲーム形式によって表示方法が異なります。



Score

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36
YARDS	373	502	388	327	166	516	107	431	464	3274
HDCP	8	10	12	16	14	2	18	6	4	
T&E SOFT	3 1	4 2	4 1	3 1	3 1	4 1	8 0	6 1	9 1	44 9

10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	RANK
4	4	3	4	5	4	4	3	5	36	72	
426	384	202	392	565	397	402	209	548	3525	6799	
7	5	17	9	1	13	11	15	3			
14 1	3 1	3 1	4 2	4 1	3 1	4 2	10 3	7 3	52 15	96 24	48

Pebble Beach

「ストローク」のスコア表示例

HOLE：ホール番号を表示します。

HDCP：ホールの難易度を表示します。1が最も難易度が高いホールです。

YARDS：ティーグラウンドからグリーン中央までの距離を表わします。

PAR：そのホールのパー数を表わします。

トーナメント

メンバー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

- RANKはトーナメントでのメンバーの順位を表示しています。

ストローク

メンバー欄は左側が各ホールの打数、右側がパット数となっています。

- HDCPはそれぞれのメンバーのハンディキャップです。
- NETはトータルのスコアからハンディキャップを引いたスコアのことをいいます。

スキンズ

そのホールを単独で勝ったメンバー欄には賞金額が1万円単位で表示されます。それ以外のメンバー欄には－印が表示されます。単独で勝ったメンバーがいない場合は、全てのメンバー欄に－印が表示されます。

- WINNINGSは各ホールの賞金額を1万円単位で表わします。

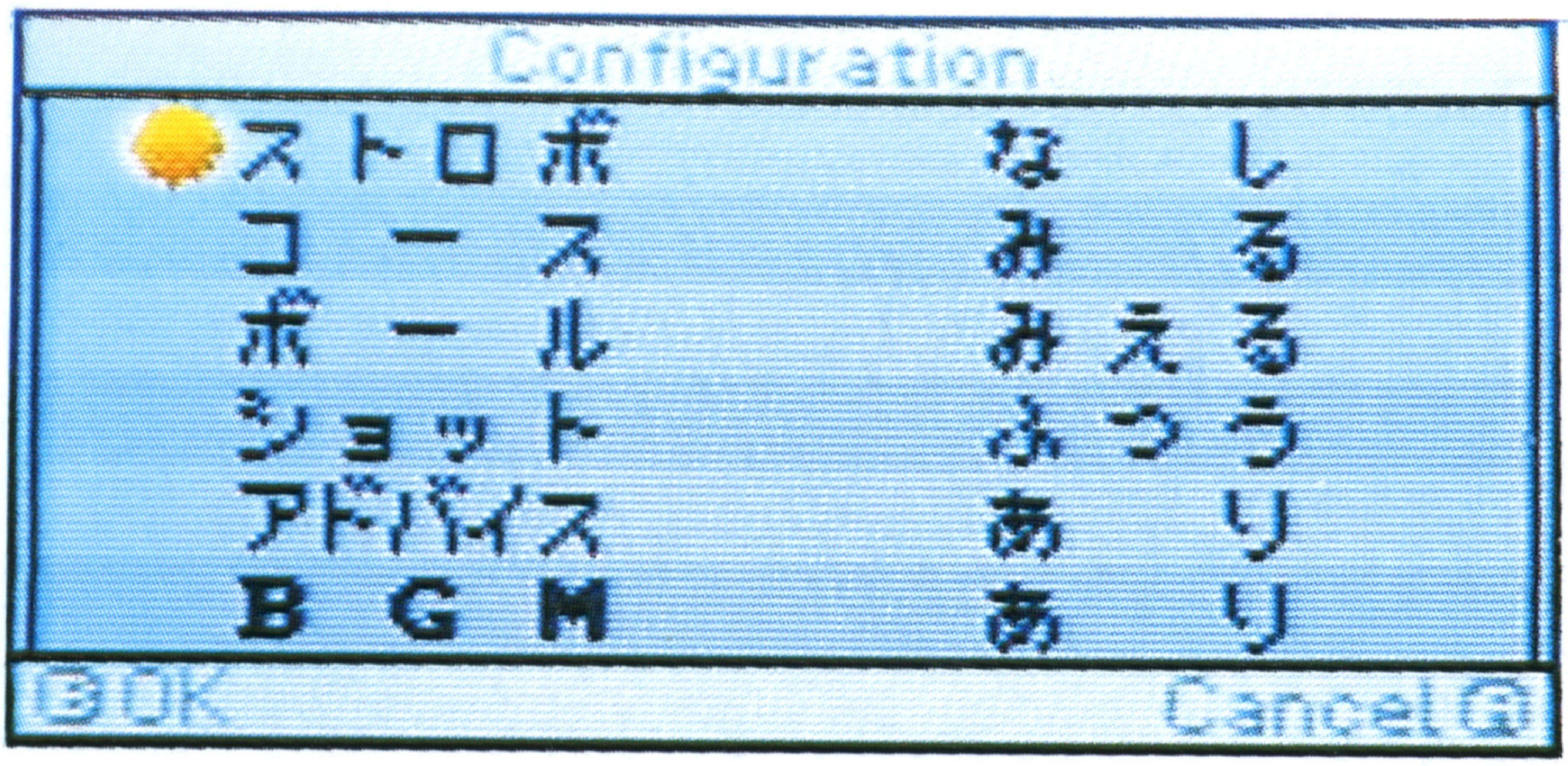
マッチプレイ

そのホールを取ったメンバー欄に○印が表示され、引き分けたホールは両方のメンバー欄に－印が表示されます（打数は表示されません。）。

- OUT／IN／TOTの欄には打数ではなく、up数またはdown数が表示されます。

●機能設定（きのうせってい）

ゲーム中のいろいろなオプション機能が設定できます。
ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて変更したい機能名に合わせ、十字ボタン◀ ▶で設定を変えてください。全て変更し終わったらⒷを押してください。メニューウィンドウにもどります。ここでⒶを押すと、機能を変更する前の状態でメニューウィンドウにもどります。初期設定画面は、次のとおりになっています。



ストロボ

視野画面において、ボールの軌跡を消すか残すか、どちらかを設定できます。

コース

各ホールの始めに上空を飛び回り、ホール全体を見渡すことができます。飛行中にⒷを押すと、キャンセルできます。

ボール

初期設定では「みえる」となっていて、ボール（影を含む）は視野画面上のいかなる位置にあっても表示され、木やマウンドに隠れたりしても、ボールの位置が確認できるようになっています。もちろん、他のメンバーのボールに関しても同様となります。
※ボールの影も常時表示されますので、影の動きがボールに対して不自然に見える場合もあります。
設定を「かくれる」にすると、ボール（影を含む）は木やマウンドに隠れたりした場合、表示されなくなりますが、ボールの飛ぶスピードはスローになります。このモードはボールの弾道をじっくり確認したい時などの使用にお勧めします。

ショット

パワーのバーとインパクトの点の動きを遅くすることができます。「おそい」に設定すると、通常より遅くなるために、ショットのタイミングがとりやすくなります。

アドバイス

通常はグリーンでプレイする前に、自動的にグリッドが表示され、アンジュレーションを確認できるように設定してあります。

BGM

通常はBGMが流れています。「なし」に設定すると、サウンドエフェクトに変わります。波の音やカモメの鳴き声、小鳥のさえずりなどの効果音が聞こえるようになります。

●ワンショットリプレイ（リプレイ）

ゲーム中にプレイしたショットやパッティングをもう一度見ることができます。ただし直前に行ったショットやパッティングのみです。参加メンバーが複数の場合は、直前のショットしか再現されないため、必ずしも自分のショットが再現されるとは限りませんので注意してください。また「トレーニング」では、この機能は働きません。
ショットなど1プレイを行った直後に、メニューウィンドウを開いてこのコマンドを選択してください。

●ゲームエンド（プレイデータのセーブ）

ゲームを終了させます。「確認ウィンドウ」が表示されますので、ボールのしるし（オレンジ色のボール）を移動させて、Ⓑを押してください。一瞬でバックアップRAMにセーブが行われ、ゲームは終了します。



このカセットの内部には、ゲームの途中経過を記録しておくバッテリーバックアップ機能があります。むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON／OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
なお、リチウム電池は、有償で交換させていただきます。

6. 3DグラフィックスとPOLYSYS

現在、コンピュータゲームにおいて3Dと称されているゲームは、大まかに3つの種類に分けられます。一般的に、「3D」、「疑似3D」、「視差3D(3Dメガネと称される、赤青もしくは偏光眼鏡を使用するものですが、一般呼称が不確定なため、ここではあえて視差3Dとします。)」と呼ばれるもので、それぞれ一長一短があります。

3D

総てを3次元計算により表わしています。基本的には水平方向のX座標、垂直方向のY座標、前後方向(奥行き)のZ座標の計3つの座標系、つまり3次元で表される空間で、様々な処理がなされます。物体も3次元の数値に変換され、移動、回転、そして光を当てたり、視点を変えたり、時には力を加えたり、目的の計算処理を行ったうえで、可能な限り現実に近い画像で、ディスプレイ上に再現されます。

最近、急速に注目を集めつつあるヴァーチャルリアリティー(仮想現実シミュレーター)も、この3Dグラフィックスによって、初めて可能となります。3Dを用いた代表的なゲームはフライトシミュレーターで、古くはワイヤーフレーム(線表現)によって線画だけで地表を表現したものから、最近ではポリゴンサーフェス(面表現)によるものまで、数多くのフライトシミュレーターが発売されています。3Dの特徴としては、総てを計算によって表現しているため、現実に忠実な画像が得られ、物体を自由に回転させたり、視点を換えたり、表現の自由度が高いことが挙げられます。より現実に近いものを要求されるゲームには、必要不可欠のものとなってきています。

欠点としては、表示スピードが遅いことと、表現される物体が粗く、いかにもコンピュータという、冷たい画像になることです。もっとも、そこがコンピュータらしくていいという人もいるようですが。表示スピードに関しては、3Dの場合、膨大な計算を要することと、多くのパソコンやゲームマシンの場合、そのV-RAMの構成（画面構成）が3Dに不向きということが、遅さの原因となっています。アミューズメントマシンの世界では、ハードウェアによって高速表示を可能とした、素晴らしいゲームも出てきましたが、汎用機であるパソコンやゲームマシン本体のみの機能では、まだ力不足のようです。

また、表示スピードと物体表現の画質は密接な関係があります。物体を細部まで表現しようとすると、それだけ計算時間と表示時間が大きくなり、表示スピードが遅くなります。パソコンやゲームマシンでの3Dの場合、表現の細かさを採るか、スピードを採るか、どちらをどのへんで妥協するか、このジレンマがいつもつきまといます。

疑似3D

基本的には、あらかじめ想定されるパターン（物体）を幾つか用意しておき、状況にあったパターンを表示することによって、3D効果を演出します。例えば戦闘機のパターンを小さいものから大きいものまで幾つか用意しておき、これを小さいパターンから順に表示すると、その戦闘機は徐々に大きくなって、こちらに向かって飛

んで来るような効果が得られます。看板に描かれた戦闘機がこちらに向かって来る感じで、その側面を見ることはできません。

疑似3Dは、このようにあくまでも用意されたパターンの切り替え表示によって、画像を作成しているので、限定された映像しか作成できません。前述の3Dと比べ、表現の自由度はかなりの制約を受けることになります。しかし、疑似3Dの場合、3D計算はほとんど必要無く、また表示に関してもパターンの切り替え表示のみで、パソコンやゲームマシンのV-RAM構造にも適しているため、非常に高速な映像が得られます。

画質に関しても、線や面の集合によるものでなく、普通に描き込まれたパターンなので、アニメチックな暖かみのある絵も可能です。中には意識してコンピュータらしさを演出するため、3Dグラフィックスによって作成した画像をパターンとして持ち、疑似3D表示しているものもあります。

シューティングのように高速性重視で、厳密さが要求されず、ある程度動きのパターンが決まっているゲームに、疑似3Dは適した手法と言えます。

視差3D

これは、先の二つの3D表現とは、少々意味あいが異なります。人間には目が二つあり、当然左右の目は視点が異なるわけですから、右目と左目は微妙に見え方が異なります。試しに左右の目を交互につむってみてください。少しずつ見え方が違うはずです。人間はこ

の視差によって遠近感を感知しています。これを応用したものが視差3Dで、古くからあるパノラマ写真と同じ原理です。この視差3Dでは、あたかも空間に映像が飛び出したような、また奥行きのある、立体映像が得られます。

ディスプレイには左右の視点での映像が交互に、高速に表示され(通常1／60秒)、それに連動した液晶眼鏡が左右のシャッターを交互に閉じ、左右の目にそれぞれの視点による映像が飛び込む仕組みとなっています。これによって実際に物体を見るときと同様の立体映像が得られます。映像自体には、3D、疑似3Dは関係なく、実写によるビデオでも可能です。また赤青眼鏡を使用し、画面を切り替えることなく、赤と青で物体を表示し、視差3Dを行っているゲームもあります。

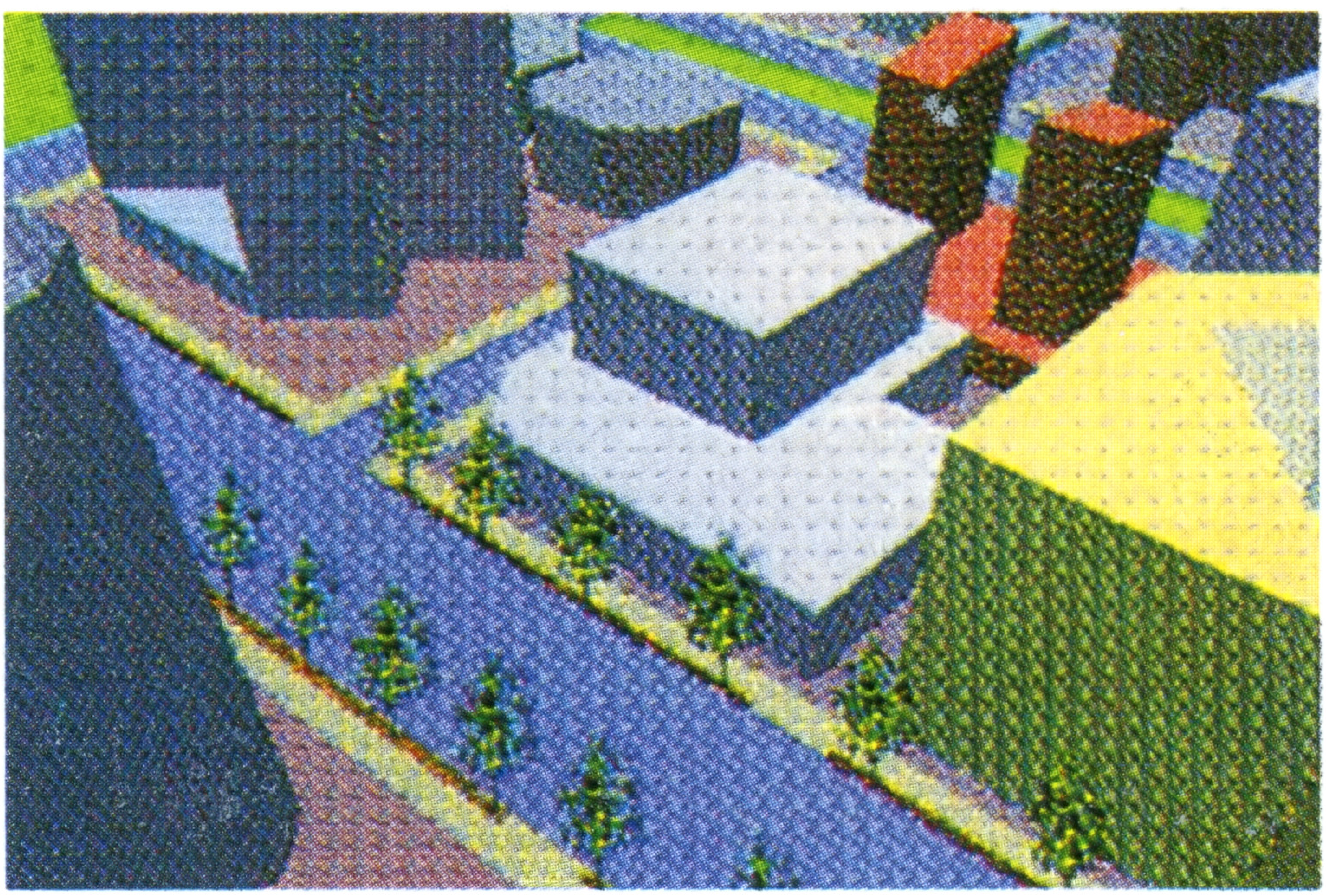
このように、視差3Dは見るための手法で、前述の3Dや疑似3Dのような表現のための手法とは、違ったものと考えたほうがよさそうです。

POLYSYS

では、パソコンやゲームマシンという限られたハードの制約の中で、ゲームにとってどのような3Dが最も有効でしょうか。前の説明のように、アクション系のゲームは疑似3D、シミュレーション系のゲームは3D、という図式が成り立ちます。3Dの場合は、その表現能力と描画速度という点から、ポリゴンサーフェス（多角形の面によって物体を表現）が最適と考えられます。

しかし、ポリゴンサーフェス3Dに疑似3Dの長所だけを兼ね備えたものが存在すれば、理想的な3Dといえるのではないでしょうか。『POLYSYS』(ポリシス)は、ソフトウェアによって、その理想を可能とする、統合3Dプロセッサーです。

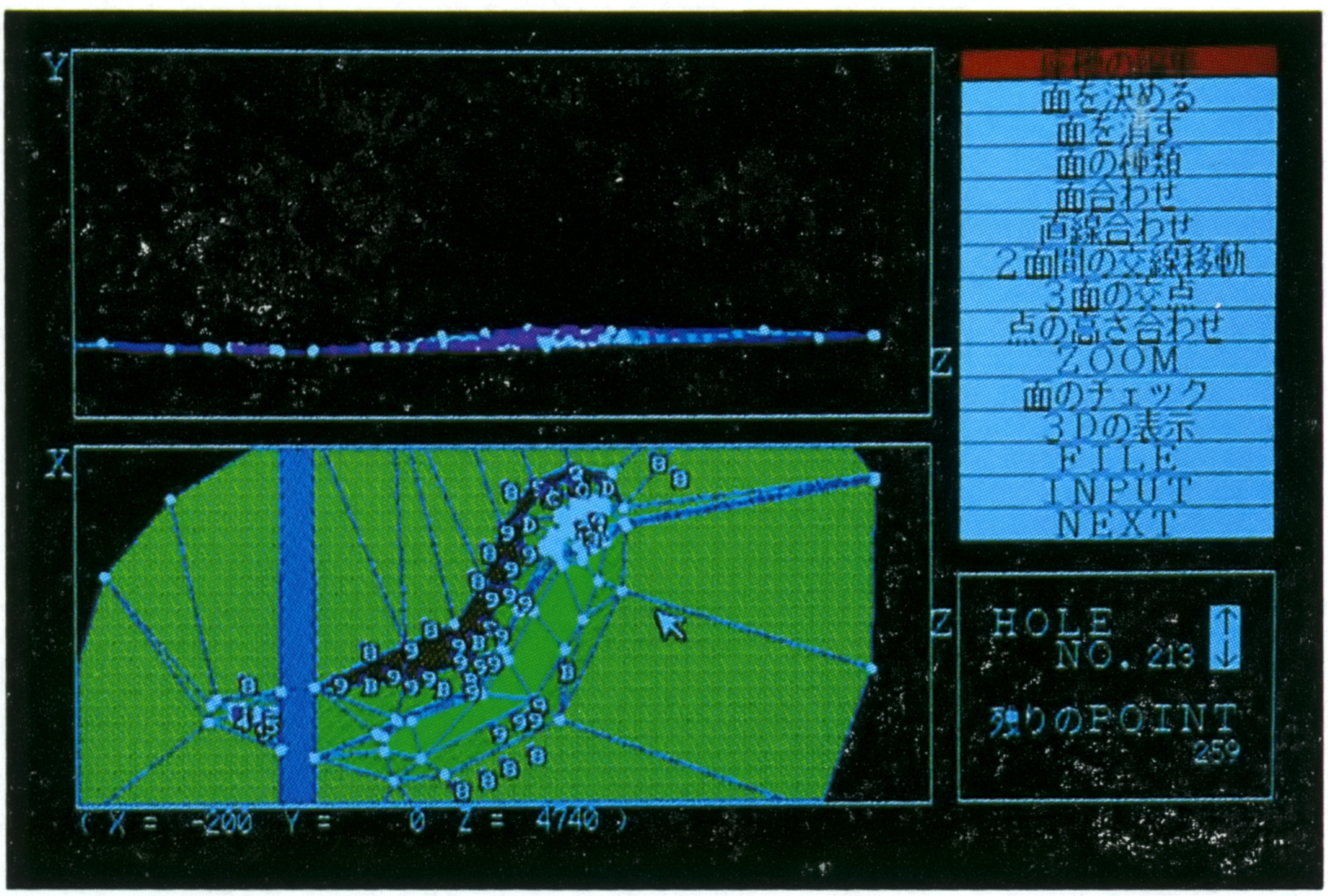
ポリゴンサーフェスを基準に、ワイヤーフレーム、そして疑似3Dで用いられるグラフィックパターンをも、同一の次元で3D処理します。もちろん完全な3D計算を行っているため、3Dの自由度は全くそのままに、高速かつ繊細な映像表現を可能としています。



ポリシスによる映像

また、各種構造物等のデータ作成を容易に行うため、POLYSYS-CADが同時に開発されました。これによって、リアルタイムに物体表示を行いながら、データ作成、修正等が可能となっています。

POLYSYSは汎用性の高いソフトウェア3Dプロセッサーとして、現在80286(16ビットCPU)、80386(32ビットCPU)、68000(16ビットCPU)、65C816(16ビットCPU)用の4種類が、Ver.2.0として用意されています。



ポリシスCAD

POLYSYS™

Integrated 3D SP Ver.2.0a

このマークはT&E SOFTの商標です。

POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。POLYSYS（ポリシス）とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した、ソフトウェアによる3Dプロセッサーです。

ペブルビーチ・ゴルフリンクス

アメリカのゴルファー10人にゴルフをするならどこが最もいいかと聞けば、10人中9人はまずペブルビーチを挙げるでしょう。

ここが誇るのは、自然の美しさ、打ち寄せる波の音に耳を傾けながら大陸の端でゴルフが出来るという環境面だけではありません。

また我々が何度もテレビで見てきた、あのぞくぞくするようなフィニッシングボール、奇跡的とも言えるショット、そして素晴らしいドラマを生んだ数々のトーナメントの伝統だけでもありません。

プロゴルフ界の最大のヒーローたちが、アマチュアの選手と組んで我々に妙技を見せ、半世紀にわたって我々を楽しませてくれたあの心暖まるBing Crosby's Clambake（現在のAT & T全米プロ・アマクラシック）の想い出だけでもありません。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスには、それだけではない、それ以上のものがあるのです。このゴルフ場は、多くの点で真にアメリカ的なコースと言えます。海の眺望と壮大なモントレーの松林を巧みにマッチさせて造形しているのです。またおどろくことに、ペブルビーチはパブリックコースになっていて、ゴルフの歴史が何度も塗り替えられてきたこのホールで、自分を試したいと思う人は誰でもプレイが出来るのです。

今日でも、あの伝統の香りはペブルビーチにただよっていて、電動あるいはガソリンのカートが一般的な時代となっても、ゴルファーはコースのどこでも歩くことが出来、ガイドにはキャディーの専門家がついてくれます。コースを見渡せば、プラスフォアーズやニッカーズ、アーガイル柄のソックスと縄あみのセーター等、一生一度ペブルビーチでのゴルフの為にと、人々が素晴らしいファッションを身に着けているのが、目に入ります。

さあ、いよいよこれからあなたのペブルビーチでのプレイが始まります。今度はあなたがあの歴史の一部になって下さい。

—— Good luck ——

PEBBLE BEACH GOLF LINKS®

LICENSED BY
PEBBLE BEACH COMPANY

ペブルビーチ・ゴルフリンクス



コースガイド COURSE GUIDE & ヒストリー HISTORY




PEBBLE BEACH GOLF LINKS



完成以前のペブルビーチ（18番ホールあたり）

17マイル・ドライブを通り、デルモンテの森を抜ける。松と杉の深い緑に覆われていた視界が突然、太平洋のマリーンブルーに染まった。ゴルファーが夢で描き続けた憧れのコースが、ついに現実のものとなり、目の前に広がる。

アメリカ合衆国太平洋岸の都市、サンフランシスコから南へ約200キロ。カーメル湾を抱く形で広がるモントレー半島南岸に、偉大なるリンクスコース、ペブルビーチはある。

カーメルは自然を大切にした町として知られている。信号や派手な看板は一切無く、標識やゴミ箱は全て木材で作られている。また屋根や壁の色、庭木の手入れまでもが規制され、許可なく木を傷つけてはいけないという徹底した条例が、長い間守り継がれているのである。ゴルフコースの使命もまた、この自然をいかに守り抜くかにかかっていた。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスは1919年、無線通信で有名な発明

家モールスのGrand Nephew(甥)にあたるサミュエル・F・B・モールスによって開発された。モールスはコース設計に元カリフォルニアのアマチュア・ゴルフ・チャンピオンであったジャック・ネビルを起用。またその補佐としてダグラス・グラントを登用した。ネビルが「ゴルフコースは既にそこに存在していた。私がした仕事と言えば、唯一その中にホールを見つけたことだ」と語っているように、この海岸沿いに広がるゴルフコースはその使命通り、自然の景観を最大限に生かしたレイアウトとなった。多くの名門コースが、毎年改造を余儀なくされているのに対して、このペブルビーチ・ゴルフリンクスはジャック・ネビルが設計した当時の姿を、現在まで忠実に守り続けている。〝神が造り給うたコース〟と言われているセント・アンドリュースのオールド・コースと同じように、その威厳ある歴史と風格、そして風土が、新たな人工の手を拒み続けているのである。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスがあるモントレー半島には、サイプレス・ポイント、スパイグラス・ヒルと言ったアメリカを代表する名門コースがあるのだが、中でもこのペブルビーチ・ゴルフリンクスが最も人気があるのは、やはりその戦略性の高さからであろう。ビング・クロスビーの提唱で始められた〝ザ・クロスビー〟と呼ばれているPGAツアーのAT＆Tペブルビーチ・ナショナル・プロ・アマの舞台。パブリックコースでありながら唯一全米オープンが開催されるという事が、その戦略性の高さを最もよく表している。

AT＆Tペブルビーチ・ナショナル・プロ・アマはプロ・アマトーナメントの元祖と呼ばれている。ペブルビーチ・ゴルフリンクス、サイプレス・ポイント、そしてスパイグラス・ヒルの3コースをプ

ロ・アマのパートナーが3日間各1ラウンドプレイ。4日目に成績上位者がペブルビーチ・ゴルフリンクスで決勝ラウンドを行う。政治家、実業家、芸能人。168人のアマチュアしか参加できないのに対して、毎年1万人以上もの申し込みがあると言う。トーナメントに招待されることがアメリカでは〝大物の証し〟とさえなっているのだ。

ペブルビーチ・ゴルフリンクスで行われるもうひとつのビックトーナメントと言えば、全米オープンだ。1992年、10年振りにこのコースが熱戦の舞台となる。初めてこのペブルビーチ・ゴルフリンクスで全米オープンが開催されたのは1972年。ジャック・ニクラウスが290ストロークで栄冠を手にした。2回目の舞台となったのは1982年。そのジャック・ニクラウスを抑え、282ストロークで優勝したのはトム・ワトソンだった。

長いトーナメントの歴史には、数々のドラマがつきものだ。

1967年の〝ザ・クロスビー〟。ロサンゼルスのベルエア・カントリークラブのヘッドプロ、エディ・メリンズは7番ホールのティーグラウンドで、強風に身体を飛ばされそうになりながら、クラブ選択に神経を集中させていた。ピンまではわずか107ヤード、しかも打ち下ろし。いつもならサンド・ウェッジで十分の距離だ。しかしこのホールには目に見えない風という大きなハザードが隠されているのである。エディ・メリンズは考えに考えた挙げ句、3番アイアンをキャディーバッグから引き抜いた。鋭いスイングによって放たれたボールは、強風を逆らうように低く飛び、グリーンに落ち、そしてカップに消えた。トーナメントでエースを達成したことよりも、わずか100ヤード余りの距離を、3番アイアンで打たなくてはいけないペブルビーチ・ゴルフリンクスの怖さが、今も語り継がれている。また1963年の〝ザ・クロスビー〟では、9番ホールでデール・ダグラスが

ホールアウトに19打を費やした記録が残っている。これなどもこのコースの恐ろしさを物語っている話と言えるだろう。

一方、このペブルビーチ・ゴルフリンクスを非常に得意としているゴルファーもいる。ジャック・ニクラウス。1972年の全米オープン最終日。彼は、難関の7番ホールを7番アイアンでバーディーとして勢いづき、ブルース・クランプトンに3打差をつけて優勝している。彼は1961年の第2回全米アマチュアもこのペブルビーチ・ゴルフリンクスで優勝。同一コースでの全米アマチュアと全米オープンの優勝は、ニクラウスしか未だかつて達成してはいない。また彼は"ザ・クロスビー"でも3回優勝。このペブルビーチ・ゴルフリンクスの全てを知り尽くしているゴルファーだ。ゴルファーの挑戦意欲をかき立て、そしてその技量を容赦なくジャッジするコース。ペブルビーチ・ゴルフリンクスはゴルファーの憧れのコースであると同時に、様々な名勝負が生まれる偉大なるステージなのだ。



1908年ペブルビーチにあったログロッジ

Hole No.1

Par4 Public 338yds. Tournament 373yds.



ペブルビーチは素敵に、そして易しく始まる――あるいはそう見えるかもしれません。――右にドッグレッグしたパー4で、最初のティーショットにはたっぷりと余裕があります。しかし、途中からフェアウェイは25ヤードと狭まり、グリーンのそばには2つの深いバンカーが構え、アプローチは難しくなります。
ホールの両サイドは、グリーンまでずっとOBが続きます。全体的には美しく快いホールですが、骨のあるホールでもあるのです。

●プロからのアドバイス

ティーショットは3番ウッドか3番アイアンで、最初のフェアウェイバンカーの手前を狙いましょう。グリーンは右垂れ、つまり海側に傾斜しているので、アプローチは左に寄せて下さい。

Hole No.2

Par5 Public 439yds. Tournament 502yds.



短かめのパー5で、バーディーも容易だと思われがちですが、このホールには想像以上のものがあります。まず最初に、ティーから約100ヤード程の位置で口をぽっかりあけた2つの大きなバンカーに注意して下さい。この巨大バンカーを越えると、又もう1つのバンカーが待ち受けています。グリーンから75ヤードの地点でフェアウェイに立ちはだかるクリークの如きサンドバンカーです。ここに落とすと、脱出するのに2打か3打打つことになるかもしれません。その頃には、この「容易な」パー5をボギーで射止められれば上等、と思うようになるでしょう。

●プロからのアドバイス

セカンドショットをクリークのようなバンカーの手前に落とすのが、グリーン周りの3つのバンカーを避けるためにも賢明でしょう。

Hole No.3

Par4 Public 341yds. Tournament 388yds.



この左ドッグレッグのホールでは、ティーから第一打が攻略の決め手となります。安全を期して右に打てば、グリーンまで2つのバンカーを越える長いセカンドショットを打つことになります。左に打てば、深い窪地か又はモントレー松の立ち枝に捕まるかもしれません。アプローチに至っては、グリーンの左は第3バンカーが固め、後方はしっかりとOBが取り囲んでいます。このホールは短いが、パーを取るには真の技巧が要求されるのです。

●プロからのアドバイス

ティーからの第一打は3番ウッドを用いるのが安全策でしょう。まず右方向に打ち出し、ドローをかけてフェアウェイの真中に落とすように打ちましょう。その後は7番か8番アイアンでグリーンオンして下さい。

Hole No.4

Par4 Public 303yds. Tournament 327yds.



4番ホールはフェアウェイの右に大海原が控え、左には50ヤードもあるバンカーが横たわっているので、たいていのプロはロングアイアンでティーショットを打ちます。アマチュアにとっては、フェアウェイ手前の大きな深いバンカーも恐怖です。

セカンドショットは短かめに打つのが良いのですが、グリーンは小さくてバンカーに囲まれています。特に左のバンカーは90度近くも勾配があり、心臓が縮みます。グリーンは海側に下り、パットのライン読みも惑わされそうです。

●プロからのアドバイス

ここでは海がラテラルハザードになっているので、右にスライスした時はボールの入った所でドロップ出来ます。

Hole No.5

Par3 Public 156yds. Tournament 166yds.



グリーンの右手に厳しいバンカー、そして左手には深い窪地を備えたこのホールでは、正確さがすべてです。ホールの長さは166ヤードですが、グリーンがティーグラウンドよりもずっとアップヒルになっているので、プレイ上はもっと距離が長いのです。
もしグリーンの左側に打った場合、ボールが跳ねて窪地にはまっても気を落とさないで下さい。このホールでバーディーを奪うには、最高のティーショットで勝負するしかありません。

●プロからのアドバイス

グリーンは、受けグリーンとなっていて、かなり傾斜が急なため、クラブの選択が大切です。ピンを外れたボールはすべてグリーンから右へこぼれそうです。

Hole No.6

Par5 Public 487yds. Tournament 516yds.



このホールは、コースの中でも最も素晴らしく、又最も難しいホールの1つである事は間違いありません。フェアウェイは広いが、右手にはスティルウォーター湾が迫り、左手には巨大な100ヤードバンカーが控えています。

しかし本当に問題なのは、グリーンがフェアウェイよりも30フィート以上も高くなっているという丘です。セカンドショットを強く打たない限り、険しい丘の途中に止まってしまいます。丘の頂上まで行き着くと、グリーンにかぶさるような2つのバンカーが見えます。

●プロからのアドバイス

プロの中には、ティーショットを左に打ち、フェアウェイバンカーを越えて、小高い丘の頂上からセカンドショットを打とうとする人もいます。しかしここはラフになっているため、ボールを止めるのは難しいので、2オン出来るという保証はありません。

Hole No.7

Par3 Public 103yds. Tournament 107yds.



7番ホールを実際に見るまでは、このホールは滑稽に思えるかもしれません。サンドウエッジで打つまでもない程の短い距離ですから。しかしティーに上がれば、なぜこのホールが世界で最もよく写真に撮られるホールなのか理解出来るでしょう。

太平洋に突き出したグリーンは周りを大きな岩に取り囲まれ、打ちつける波のしぶきで洗われるのです。巧妙に設けられた6つのバンカーが、ミスショットや、きつい海風に煽られコースを外れたボールを捕らえるのです。

●プロからのアドバイス

風によって、サンドウエッジから4番アイアンに至るまで必要となるでしょう。ピンの位置がグリーンの右手後方に切られている時は、ここでパーを取るのも大変難しくなります。

Hole No.8

Par4 Public 405yds. Tournament 431yds.



8番ホールのティーショットは打ち上げでブラインドになっていて、海岸の崖がセカンド地点の右サイドに深く切れ込んでいるので、左に打ちたくなるかもしれません。しかしほとんどのプロは、3番アイアンを取り出してファイアーストーンハウスの煙突方向を狙います。フェアウェイまで行くと、その理由が分かります。ピンまでの最短ルートは、大きな谷をキャリーで越えて行くのがベストで、ティーショットが崖に近ければ近いほど、その谷をクリアする可能性が高まるわけです。さらに、グリーン周りには、5つのバンカーがあり、これもクリアしなければ、ベストショットと言えないわけですが、これはほとんどのゴルファーにとって谷を越えるだけでも充分な価値があるものです。

●プロからのアドバイス

もし崖が恐しければ左へ逃げる事も出来ますが、そうなるとグリーンには3オンする事になります。ゆっくりと深呼吸をして、煙突の方向へ打った方がいいでしょう。この素晴らしいペブルビーチのコースで、そう幾度もプレイするチャンスには恵まれないでしょうから、おもいきって2オンを狙ってみてはいかがでしょうか？

Hole No.9

Par4 Public 439yds. Tournament 464yds.



コースの中でこのホールが最も難しいパー4だという評判です。フェアウェイには起伏があり、素晴らしいドライブショットをしてもボールが難しい位置に止まる事があります。ショットの技術が足りないと、すぐに右側の深いラフや左サイド230ヤード地点のバンカーに捕まってしまいます。アプローチはさらに厳しく、グリーンまでさらに240ヤード残し、ロングアイアンで左へ引っ張ると2つのポットバンカーが待ち受け、グリーンの右側には崖と海岸が迫っています。ここでパーが取れれば、心の底から自慢したくなるでしょう。

●プロからのアドバイス

右側には海があるのでグリーン左サイドへアプローチせざるを得ないでしょうが、グリーンを左に外すと、深いバンカーと、窪地になったラフがあるので要注意。

Hole No.10

Par4 Public 395yds. Tournament 426yds.



ペブルビーチのバックナインは、右側全面に海を控えたパー4の直線コースで始まります。フェアウェイは海岸の方向に幾分傾斜しているので、ティーショットはフェアウェイのセンター左寄りがベストでしょう。

左にはもう1つ海岸があります、といってもこれは長さ100ヤード以上もある巨大バンカーです。グリーンの近くではフェアウェイの幅がかなり狭くなり、グリーンの端から数ヤードもないところが崖になっています。

●プロからのアドバイス

もし海を避けたいのなら、フェアウェイバンカーの左へ打つのも良いでしょう。ラフは深いのですが、それでも2打でオンする事は可能です。

Hole No.11

Par4 Public 374yds. Tournament 384yds.



パー4のこのホールはアップヒルで、ティーショットがブラインドになっているので、安全を望むなら最初のフェアウェイバンカーのちょっと右を狙って下さい。しかしそこからオンするまでには、グリーン右側をガードしている2つのバンカーを越えなければなりません。もっと攻撃的な作戦に出るなら、フェアウェイバンカー越しにまっすぐにショットし、アプローチをフェードで攻めます。これはプロゴルファーの使う手で、特にピンの位置がグリーンの右後方にある時はよく使います。

●プロからのアドバイス

アプローチをフェアウェイ右側から行う際には、充分にバックスピンを利かせて下さい。グリーンの面は海側に傾斜しているのですが、ボールが跳ねて左手のバンカーに行ってしまうかもしれません。

Hole No.12

Par3 Public 184yds. Tournament 202yds.



この長めのパー3のホールでは、クラブの選択がカギとなります。バンカーが互い違いに配置されているので、距離を間違えたり、高い弾道の球を打つと、海風にたたかれてグリーンを捕えることができないばかりか、このバンカーにつかまることもしばしばです。

グリーンの幅は広いのですが、奥行きが無く、クラブの選択が重要になってきます。少しでもピンに寄せるためには、ピタリと止まるボールを打つ事が必要です。

●プロからのアドバイス

3番あるいは4番アイアンが適当ですが、大きすぎないように気をつけて下さい。後方の深いラフからチップショットで出すのは至難の技です。

Hole No.13

Par4 Public 373yds. Tournament 392yds.



ティーショットは、フェアウェイに突き出した長いL字型の大バンカーを避けてセンターのちょっと右よりに。このバンカーをクリアして、右側の大木にもひっかからなければ、グリーンへのアプローチは問題ありません。
しかしながらグリーン面は堅く、2方向に向かって傾斜がきつく、パットは容易ではありません。パットし易くするためには、アプローチの段階でカップの下を狙って下さい。

●プロからのアドバイス

このホールは一見易しそうに見えますが油断大敵です。右側全域がOBになっていますから。

Hole No.14

Par5 Public 553yds. Tournament 565yds.



ペブルビーチの中で最も長いこの14番ホールは、プロでもパーを取るのが困難です。このホールで過去2オンしたプレイヤーはほんのわずかです。さらにもっと難しい事には、フェアウェイから巾20ヤードほどあるラフの右側はグリーンまでずっとOBがつづいています。左側は安全ですが、アプローチは巨大なバンカー越えのショットとなります。ピンがそのバンカーの後方で2段グリーンの上段に切ってあれば、第3打が余程良くないと2パットで済ませる程近くに寄せる事が出来ないでしょう。

●プロからのアドバイス

ティーショットをフェードさせてドッグレッグを乗り切れば、最短距離をいくことが出来ますが、右側には大きなフェアウェイバンカーがあるので要注意です。

Hole No.15

Par4 Public 366yds. Tournament 397yds.



ロングヒッターには満足のいくホールです。フェアウェイバンカーも海岸も気にせずに、思い切りティーショットを打つ事が出来ます。スライスさせてしまうと、右側のOBが恐いですが、左めを狙って行けば安全でしょう。

セカンドショットは7番か8番のショートアイアンで。グリーンは手前に傾斜しているので、ボールを止めるのは楽です。このグリーンでは大体において、パットが海側に走るようです。

●プロからのアドバイス

15番で本当に問題になるとすれば、グリーン周りの3つのバンカーぐらいでしょう。

Hole No.16

Par4 Public 388yds. Tournament 402yds.



ティーグラウンドからすぐにハザード――フェアウェイの手前1/3の位置にあるアイランドバンカー――これは実際にはほとんど問題ではありません。本当に問題なのはずっと先のグリーンの側で、そこには糸杉の立木があり、ガリーバンカーがアプローチを難しくしています。ロングヒッターは、グリーン手前の2つのバンカーと右手の深いラフに注意して下さい。それと同時に、グリーンの左右方向の傾斜にも気を付けて下さい。このグリーンではラインを読み違える事もあります。

●プロからのアドバイス

ティーショットは、一直線にアイランドバンカーを越えるのが最善です。ドックレッグを短く行こうとフェードをかけると、バンカーに捕まってしまうかもしれませんので要注意。

Hole No.17

Par3 Public 175yds. Tournament 209yds.



これは長いパー3のホールで、目もくらむような太平洋ブルーを背景に、グリーンは砂時計を形どっています。左手のバンカーがグリーンの手前をガードしているので、ロングアイアンかフェアウェイウッドでピンに向けてまっすぐ飛ばすしかありません。ショットが大きすぎると、後方の6つのバンカーのどこかに捕まるかもしれません。グリーンは中央が高くラフも切れ込んでいます。海側から下っている部分と、又逆に、海に向かって傾斜している部分があり、ラインを読むのが極めて困難です。

●プロからのアドバイス

クラブの選択には、必ず風を考慮に入れましょう。そしてどんな攻め方をするにしても、決してボールを左には引っ張らないように。

Hole No.18

Par5 Public 538yds. Tournament 548yds.



ここは、ペブルビーチの全ホールの中でも、最も風格のあるホールです。海側は、ごつごつとした、険しい岩肌がむき出しとなり、フェアウェイは、細い帯のようにくねり、その先端には海からわずか数フィートしかない距離に、バンカーで固められたグリーンが控えています。良く出来た試験がそうであるように、18番ホールには選択の余地がいくつかあります。勇敢に海側のコースをとってもいいし、フェアウェイに植えられた木立の右に逃げてもいいでしょう。右からアプローチすると、50フィートもあるモントレー松がグリーンをさえぎります。フェアウェイ左サイドからのアプローチが、グリーンも狙い易く、ベストポジションではありますが、フェアウェイ左に打つのは、かなりの勇気を必要とします。

●プロからのアドバイス

18番攻略の秘訣は、セカンドショットで無理をしない事です。構えもスウィングも楽にして、距離にこだわらず、アプローチショットのし易い位置にボールを運び、ショートアイアンで決めて下さい。

これがゴルフシミュレーシ

「マスターズ」を完全シミ



海外名門コース
第一弾

ヨンのスタンダードだ!!

ュレート。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

好評(こうひょう)発売中(はつばいちゅう)!!



NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

はるかなるオーガスタ

あなたも、あの「マスターズ・トーナメント」の興奮(こうふん)と感動(かんどう)をぜひ味(あじ)わってください。

T&E SOFTは、その開催地(かいさいち)オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと、コンピュータゲームにおけるコースの使用権等(しようけんとう)について、世界(せかい)で唯一正式契約(ゆいいつせいしきけいやく)を締結(ていけつ)しました。

標準価格(ひょうじゅんかかく)¥9,800(税別(ぜいべつ))





Technology & Entertainment Software
T&E SOFT

アンケートカードご返送のお願い

本製品に入っています「アンケートカード」をぜひ当社までご返送ください。当社の今後のソフト開発の参考とさせていただきますし、ユーザーサポートの資料として活用させていただきます。よろしくお願い致します。

「アンケートカード」を当社に送っていただいた方の中から、抽選で毎月50名様に、素敵な「3Dグッズ」等をプレゼントいたします。なお、毎月の当選者の発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。

ご注意

①このソフトウェアおよびマニュアルは、株式会社ティーアンドイーソフトの著作物です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの許諾なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律(著作権法など)で禁止されています。

②ゲーム内容などに関するご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご承知願います。

③製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責任による不都合が生じましたら、お手数ですが、「株式会社ティーアンドイーソフト ユーザーサポート係」までご連絡ください。

株式会社ティーアンドイーソフト

〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052―773―7757

発売日やゲーム内容など情報満載の

テレフォンサービス：052―776―8500

T&E SOFT